GUÍA COMPLETA
GEARS OF WAR

VERSIÓN.1.0-Nº171

GRUPO ZETA

WWW.SUPERJUEGOS.ES

# SUPERJUEGOS XTREME

VIDEOJUEGOS AL LÍMITE

1'95 €

CANARIAS: 2'10 €

SÚPER REGALO XTREME



XBOX 360

## LOST PLANET

EL SHOOTER QUE SURGIÓ DEL FRÍO

## LOS GRANDES JUEGOS DE 2007

BIOSHOCK
ARMY OF TWO
THE DARKNESS
JERICHO
...Y MÁS

12 RAZONES QUE HACEN ÚNICO A

## FINAL FANTASY XII

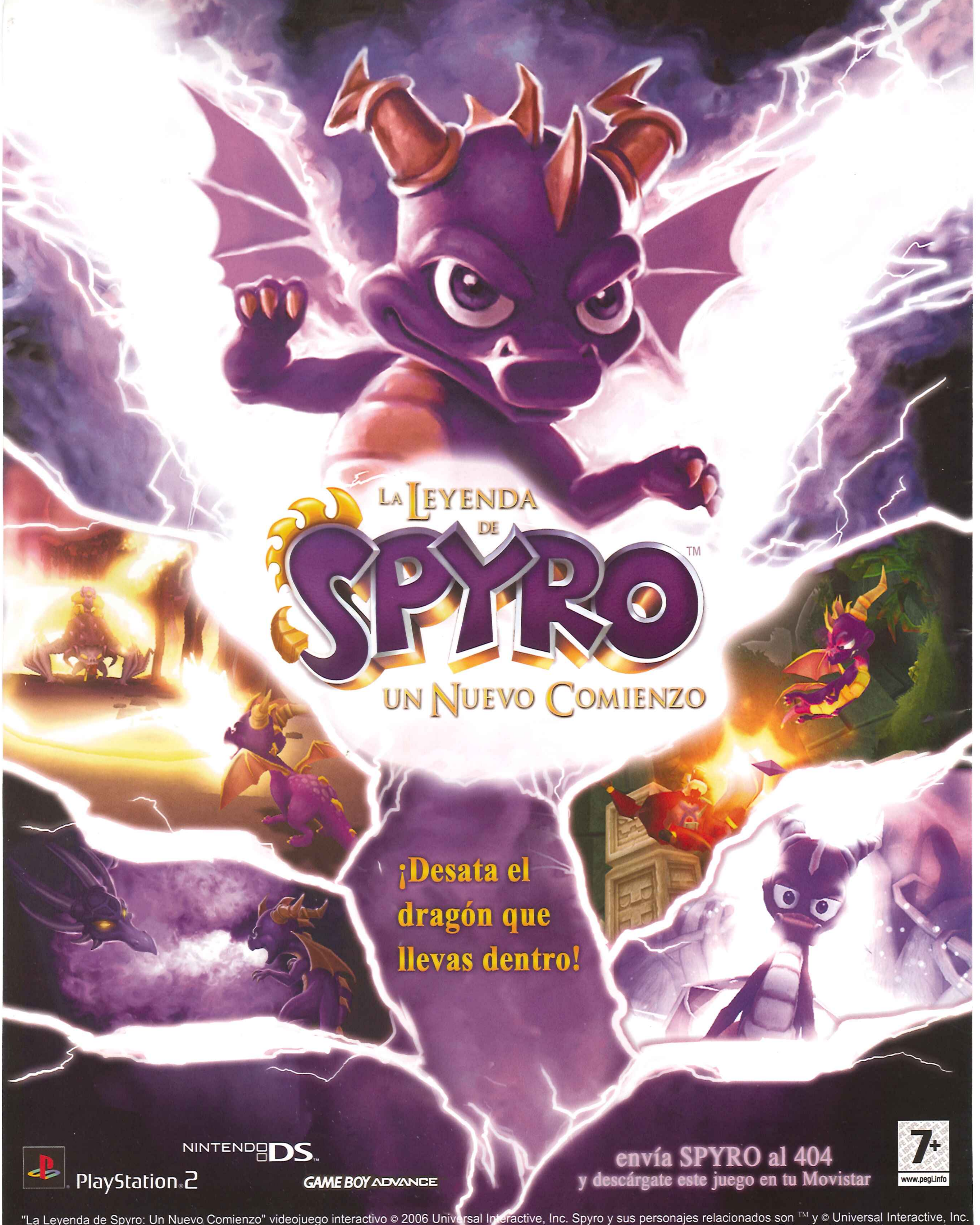
ANALIZAMOS

TODA LA SAGA TOMB RAIDER • RED STEEL • ZELDA: TWILIGHT PRINCESS • COOKING MAMA...

SÚPER DESCUENTO 5€

EN ESTOS JUEGOS

EYETOY PLAY SPORTS (PS2)
TONY HAWK'S PROJECT 8 (PS2)
PRO EVOLUTION SOCCER 6 (PSP)
VIVA PIÑATA (XBOX 360)
DEAD OR ALIVE XTREME 2 (XBOX 360)



LA LEYENDA DE
SPYRO™
UN NUEVO COMIENZO
¡Desata el dragón que llevas dentro!
NINTENDO DS
PlayStation 2
GAME BOY ADVANCE
envía SPYRO al 404
y descárgate este juego en tu Movistar
7+
www.pegi.info

Xtreme V.1

INTRO

STAFF

**Fundador:** Antonio Asensio Pizarro

**Presidente:** Francisco Matosas
**Vicepresidente Ejecutivo:** Antonio Asensio Mosbah
**Consejeros:** Josep María Casanovas, Félix Espelosín, Serafín Roldán, Julio García
**Secretario:** José Ramón Franco **Vicesecretario:** Enrique Valverde
**Director Editorial y de Comunicación:** Miguel Ángel Liso
**Comité Editorial:** Miguel Ángel Liso, Josep María Casanovas, Antonio Franco, Jesús Maraña, José Oneto, Alfonso S. Palomares y Jesús Rivasés
**Director de Área de Revistas y Ocio:** José Luis García
**Director de Área de Prensa:** Román de Vicente
**Director de Área de Administración y Finanzas:** Conrado Carnal
**Director de Área de Servicios Corporativos:** Román Merino
**Director de Área de Comercial y Publicidad:** Pablo San José
**Director de Área de Distribución:** Vicente Leal
**Directora de Área de Promociones y Marketing:** Marta Ariño
**Director de Área de Libros:** Faustino Linares
**Director de Área de Desarrollo y Nuevos Negocios:** Agustín Vitórica

**REDACCIÓN**
**Director:** Marcos García Barroso
**Director de Arte:** Ugo R. Sánchez
**Redactores Jefe:** Bruno Sol Nieto y Pedro Berruezo
**Redacción:** Roberto Serrano Martín, Ana Márquez Salas, Daniel Rodríguez Martín
**Maquetación:** J. L. López y Francisco Caballero
**Colaboradores:** Lázaro Fernández, Natalia Muñoz, Raúl Barrantes, David Catalina, Javier Bautista, Nacho Vigalondo, Marta Pérano, Ana Regueira
**Sistemas Informáticos:** Javier Rodríguez
**Dirección:** C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid
Tel. 91 586 33 00 E-Mail: xtreme.superjuegos@grupozeta.es

**UNIDAD DE REVISTAS** GRUPO ZETA
**Director Adjunto del Área de Revistas:** Carlos Ramos
**Director Editorial y de Expansión de Revistas:** Óscar Becerra

**Adjunta a Gerencia de Revistas:** Ángela Martín
**Directora de Marketing:** María Moro
**Director de Publicidad:** Julián Poveda
**Director de Desarrollo:** Carlos Silgado
**Jefe de Producto:** Mar Lumbreras
**Director de Producción:** Jordi Omella
**Producción:** Ángel Aranda
**Dirección de Recursos Humanos:** David Casanovas
Suscripciones, números atrasados y atención al lector: 902 104 694 de 9-14 h.

**PUBLICIDAD**
**Director de Publicidad Cataluña:** Francisco Blanco
**Directora de Publicidad Internacional:** Gema Arcas
**Coordinación de Publicidad:** Mar Sanz

**DELEGACIONES EN ESPAÑA**
**Centro:** Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
**Cataluña y Baleares:** Juan Carlos Buena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
**Levante:** Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D. 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
**Sur:** Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º. 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
**Norte:** Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
**Canarias:** Mercedes Hurtado (Delegada). Tel. 653 904 482
**Galicia:** Manuel Fojo (Delegado). Tel.: 981 148 641. Fax: 981 148 439

**DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO**
**Alemania:** IMV GmbH. Karl Heinz Grünmeier, Munich. Tel. 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51. **Benelux:** Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas. Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95. **Suecia:** Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo. Tel.: 46 8 661 01 03. Fax: 46 8 661 02 07. **Francia:** IMC International Magazine Company, Elaine de Viry, París. Tel.: 33153648887. Fax: 33145002581. **Italia:** F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel. 39 02 33 61 15 91. Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña:** GCH International Media Sales, Greg Corbett, Londres. Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal:** Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa. Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza:** Intermag, Cordula Nebiker, Basel. Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. **USA:** Publicitas Globe Media, John Moncure, New York. Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98. **Grecia:** Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi. Tel.: 00 30 1 685 17 90. Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón:** Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo. Tel.: 81 3 5259 2681. Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore:** Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur. Tel.: 65 536 11 21. Fax: 65 536 11 91. **Taiwan:** Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei. Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea:** Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh. Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México:** Grupo Prisma, David Nieto Barsoe, México. Tel.: 52 55 20 75 00. Fax: 52 52 02 82 38.

**Fotomecánica:** GIGA, Quintín Camarillo, 26. 28037 Madrid. **Impresión y Encuadernación:** REKORD PRINTING. Ctra. La Roca Km. 12,7 Pol. Ind. Can Balarda. Sant Fost de Campsentelles (Barcelona). **Distribuye:** DISPESA. C/Bailén, 84. 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 00 - FAX 93 232 28 91.

**Distribuidores exclusivos para la República Mexicana:** Ediciones B México, S.A. de CV. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A.

Depósito Legal B. 17209-92 Printed in Spain
Super Juegos es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)





# ESTAMOS EN EL AIRE

No está bien decir que nos ha pillado por sorpresa, porque no sería del todo exacto... pero un poco sí. La respuesta que disteis el mes pasado hacia el primer número de la renovada **Xtreme** nos ha dejado exhaustos y halagados: en blogs, webs y foros de Internet, e incluso en persona (esas agotadoras, pero constructivas y reveladoras fiestas de Navidad del sector), todos parecéis estar de acuerdo en que **Xtreme** parece haberse colocado en un hueco que hacía falta llenar. Nos alegramos, porque esa era justo la intención.

También ha habido críticas, de quienes dicen que somos unos chulos, que tenemos una actitud prepotente y que según qué cosas no interesan a según qué mayorías. Hemos molestado. También nos alegramos, porque esa era justo la intención.

Y no hemos hecho más que empezar. En este número hemos desenterrado algunos de los juegos previstos para 2007 de los que menos se hablaba. Destripamos la auténtica historia de la serie *Tomb Raider*. Analizamos doce razones por las que creemos que la decimosegunda entrega de *Final Fantasy* merece toda la atención que se le está prestando. Y, por supuesto, nuestra sección de análisis, en la que revisamos un buen puñado de títulos de lanzamiento de **Wii** y algunas sorpresas que ni nosotros mismos esperábamos. Todo ello, como no, redondeado con nuestra ya clásica sección de retro, en la que dos titulazos del calibre de *Strider* y *Shadow Of The Beast* reciben el puntilloso análisis de nuestros venerables expertos.

Contenidos diferentes para una revista diferente. Y sí, nuestra intención es seguir por este mismo camino: análisis independientes, noticias frescas, sentido del humor y muchas ganas de mambo.



V.1

# xtreme

## SUMARIO




171
ENERO 2007



Cual gélida Ave Fénix Capcom resurge de entre los hielos con una espectacular aventura. Tampoco te pierdas las 12 razones para lanzarse a por la última entrega de la saga Final Fantasy y todos los entresijos de la serie protagonizada por Lara Croft.









La vida es móvil. Móvil es Vodafone.
Sacia tu "Need for Speed" en exclusiva con Vodafone live!
NEED FOR SPEED CARBONO
Disponible para consola
NOKIA
Vodafone live!
vodafone
Vodafone live! con 3G Nokia 6234
Descárgate en exclusiva en Vodafone live! el videojuego "Need for Speed. CARBONO" y vive las mejores carreras de coches en tu móvil. Enfréntate a los jefes de bandas rivales para conocer quién es el más rápido. Juega en 12 escenarios diferentes y mejora tus resultados reclutando a nuevos miembros para tu banda y perfeccionando tu coche.
Encuéntralo en tu Menú Vodafone live! → Videojuegos
Recuerda que sólo pagas 50 cénts. al entrar al Menú y navegas gratis sin límite.
Infórmate en el 1444 o en www.vodafone.es/live
Precio 3€; versión en 3D 4€. Navegación: 50 cents/conexión. Fuera del Menú Vodafone live! 50 cents/conexión hasta 512 kb. El precio de conexión incluye todo el tráfico de datos y el acceso a contenidos gratuitos. Imp. ind. no inc. © 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, el logo de EA y Need for Speed, son marcas comerciales o marcas registradas de Electronic Arts Inc. en los EEUU y/o en otros países. Todos los derechos reservados. El resto de las marcas pertenecen a sus respectivos dueños. EA™ es una marca de Electronic Arts™.
vodafone





**EXTRA, EXTRA.** El juego incluye material adicional en forma de bocetos utilizados por los creadores para dar forma a los escenarios_



# LA ESPERANZA VERDE
## BLUE DRAGON INVADE JAPÓN

_CHIARAFAN

UN RPG POR TURNOS, DE LOS DE TODA LA VIDA, QUE REÚNE A ALGUNOS DE LOS TALENTOS NIPONES MÁS RECONOCIDOS DEL GÉNERO ES LA «NIÑA MIMADA» DEL CATÁLOGO DE XBOX 360 EN JAPÓN.



**DISEÑO ANIME.** El estilo del genial Toriyama está presente en todos los personajes del juego. La verdad es que este hombre cambia poco de un proyecto a otro_

Como decía la madre de Bridget Jones, los japoneses son una raza cruel. Y si no que se lo digan a los gerifaltes de **Microsoft**, que ven como año tras año sus productos para el entretenimento doméstico son ignorados por los habitantes de este archipiélago. Ocurrió con la **Xbox** original, y parecía que la historia iba a repetirse con su sucesora. Las razones de este fracaso en la penetración de una consola que, por otro lado, cuenta con un catálogo de juegos y unas posibilidades nada desdeñables, se deben más a las reticencias de los nipones por hacerse con un producto *gaijin* que a otra cosa. Con la primera **Xbox** podía esgrimirse el motivo de sus excesivas proporciones, pero viendo cómo los japoneses han corrido como locos a hacerse con el mamotreto que es la nueva **PlayStation 3**, queda demostrado que no es cierto. En fin, que para acabar con esta situación la compañía de **Bill Gates** se lo ha currado y ha financiado el desarrollo de una serie de juegos que casen bien con los gustos nipones. Quizás el más importante sea este ***Blue Dragon***, que cuenta con todos los ingredientes para ser un éxito. A saber: el productor

## E-MA... DE LOS RUMORES

//LAS CIUDADES DE GTA_Están como locos. La rumorología en torno a la ciudad en que se ambientará el próximo GTA 4 está desatada. Unos dicen que será Londres, otros que será Nueva York a principios de los 90. Y aún falta casi un año para el lanzamiento.

//ENGORDANDO LA WII_Desde Estados Unidos llega el rumor de que entre el repertorio de sistemas que estarán disponibles en la Consola Virtual de Wii, se incluirá también en un futuro Sega Saturn. ¡Qué bello sería!










es **Hironobu Sakaguchi**, padre de la venerada saga *Final Fantasy*. **Akira Toriyama**, creador de *Dragon Ball*, cede su pincel a los diseños, y el genio de **Nobuo Uematsu** está a cargo de la banda sonora. Tras el esperado lanzamiento, parece que el experimento no ha salido mal del todo: se han vendido más de 80.000 copias en una semana, y **Microsoft** espera llegar hasta las 200.000. En España habrá que esperar hasta junio de 2007.



***LA HISTORIA.*** Shu, el protegonista, cuenta con el poder "interior" de la sombra de dragón. Azul, claro está_







***LANZAMIENTO.*** Cantante de J-Pop, actos multitudinarios, largas colas (bueno, no más de 200 personas) y un pack de la consola (edición Core, cutres)_

## DRAGON QUEST IX

_CHIARAFAN

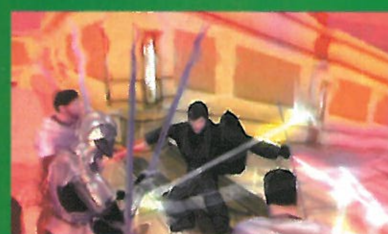
¡¡Paren máquinas!! ¡¡Cambien editoriales!! ¡¡Escondan a sus hijas!! Lo impensable ha ocurrido. Parece que Square Enix y Nintendo han hecho las paces definitivamente. Y la reconciliación ha debido de ser de las que hacen época, porque fruto de ella ha surgido el desarrollo del próximo capítulo de la saga Dragon Quest en exclusiva para la portátil Nintendo DS. Para los que no lo sepáis, esta serie de RPG's vende más en Japón que la mítica Final Fantasy, unos cuatro millones por entrega.




## MÁS KOTOR

_CHIARAFAN

Tras años de detestables adaptaciones al videojuego de la saga cinematográfica, llegaron los chicos de Bioware y crearon uno de los mejores RPG's de la pasada generación: Star Wars - Caballeros de la Antigua República. Tras una secuela igual de competente, los seguidores de La Fuerza y de los buenos juegos de rol en general están de enhorabuena. Los responsables de Lucas Arts han confirmado que la saga contará con nuevas entregas.



## CINE EN PSP

_CHIARAFAN

Algo que a estas alturas ya nadie pone en duda, ni siquiera el sonier más sonier, es de que el soporte UMD Video no ha cumplido las expectativas creadas. Quizás sea por ello por lo que Sony C.E. ha decidido que a partir del próximo año se ofrecerán descargas de películas para PSP, sin más soporte de almacenamiento que la Memory Stick. Eso sí, parece que será necesario un PC como intermediario, ya que no se podrá acceder al servicio directamente desde la portátil.

//LA SECUELA DE RED STEEL_Según su web, Ubisoft busca un diseñador senior para el próximo Red Steel, ya en marcha. El perfil buscado: experiencia en contenido RPG y juego online. ¿Será una pista sobre las novedades de la secuela?

//APPLE Y LOS VIDEOJUEGOS_Al parecer, Apple ha comenzado la contratación de programadores y diseñadores, de software y hardware. La compañía podría estar preparando una gran entrada en el mercado de los videojuegos.¿Con consola next-gen?

## MONDO PIXEL

_JOHN TONES

### VIVA LA FIESTA

Presumimos mucho de que Xtreme está recibiendo críticas sumamente positivas por el sencillo hecho de que es cierto. Y estamos muy contentos. Y presumir de lo que es cierto no es presunción. Es falta de decoro, y no nos da ninguna vergüenza nuestra falta de decoro.

Ya me estoy liando.

No sólo estamos recibiendo reacciones positivas. También hay quien se queja del tono sobrado y desafiante de Xtreme. La gente, al parecer ha decidido exigirnos a nosotros el rigor y la compostura que, cáspita, no le exigen a ninguna otra publicación.

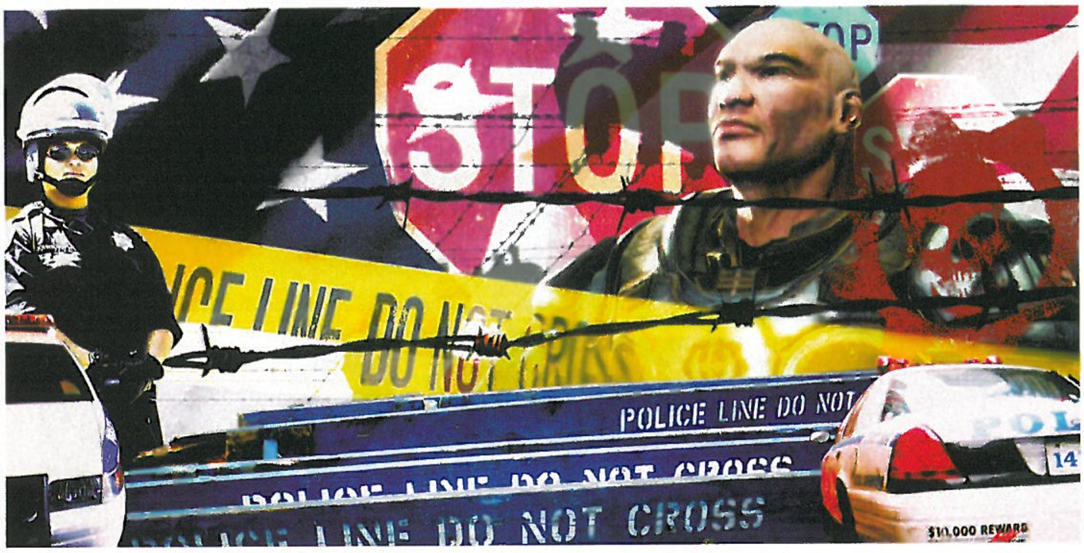
Y ya me estoy volviendo a ir por las ramas.

El hecho de que la gente se queje de la falta de seriedad de una revista de videojuegos, de nuestra alegría a la hora de hacer autorreferencias, de la escandalosa y desde luego despreocupada publicitación acerca de nuestra imprescindible presencia en todas las fiestas del sector, denota una actitud vital un poco tristona, pero sobre todo, implica una seriedad mal entendida con respecto a todo lo que rodea a la industria. Me explico: veo comprensible que, a causa de los millones de dólares que mueve el negocio de los videojuegos, haya empresarios, distribuidores, gente que negocia con juegos como podrían negociar con coles de Bruselas, que exhiben trajes caros y cortes de pelo ridículos, y que exigen seriedad y rigor. Seriedad y rigor, para quien no domine la jerga del sector, son notas altas. De esto ya hablaremos otro día. Pero lo respeto: es su trabajo y a eso van.

Lo que me parece sorprendente es que ese mismo discurso lo asimilen los colegas, porque, eh, creía que todos veníamos del mismo estercolero cultural que recibe palos en los programas de cotilleo. La última vez que miré, seguíamos hablando de gusanos gigantes, de rifles de asalto con motosierra incorporada, de piñatas que se aparean, de fontaneros que saltan encima de setas cejijuntas y de imperios galácticos susceptibles de ser reducidos a escombros sólo con un poco de habilidad y una nave con el morro torcido y un minicañón doble. No podemos exigirnos seriedad prusiana y rigor pseudocientífico con estos mimbres. Dejemos a los empresarios del sector que disfracen como quieran las cifras de ventas y la endogamia presupuestaria. Los periodistas que hemos crecido con esto y los usuarios que aún conservan algo de ilusión, divirtámonos. Que de eso se trataba.

_STAN BY

# CON EL MAZO DANDO




UGO_

**EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS ESTÁ REVUELTO. O, PARA SER EXACTOS, TIENE REVUELTOS A ALGUNOS POLÍTICOS. Y NO, NO SÓLO EN E.E.U.U. SE ABRE LA VEDA.**

*Gears of Wars* finalmente no será publicado en Alemania, país que cuenta con una castrante legislación sobre videojuegos desde 2003, ya que el organismo que regula las calificaciones por edad, el Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, ha decidido no darle ninguna (como ya hiciera con *Dead Rising*). Más: *Rule of Rose* no será publicado en Gran Bretaña después de la polémica en torno a su contenido. **Franco Frattini**, Ministro Europeo de Justicia, lanzó contra el juego acusaciones de obscenidad y abuso infantil, de las que se hicieron eco varios políticos europeos. **505 Games** ha suspendido el lanzamiento.

En E.E.U.U., el alcalde de Las Vegas, **Oscar Goodman** (que actuó en *Casino*), declaró el pasado julio que no le parecía apropiado que **Rainbox Six Vegas** se ambientara en su ciudad, ya que podía ser perjudicial económicamente por la imagen de violencia que transmite. Otros alcaldes y gobernadores caminan por derroteros similares: en Illinois, el Gobernador **Rod Blagojevich** promulgó una ley contra el sexo y la violencia en los videojuegos – *The Safe Games Illinois Act* -que finalmente ha sido declarada inconstitucional. Lo mismo ha ocurrido en Louisiana, con una ley escrita por el mismísimo **Jack Thompson**. Recordemos también las prohibiciones de campañas publicitarias de **GTA** en Oregon que a punto han estado de replicarse en Boston. Volviendo a Alemania, tras el reciente asalto a su escuela de un alumno bávaro en noviembre, varios políticos han planteado la necesidad de legislar contra los juegos violentos y de guerra, y han presentado un borrador de ley que criminaliza la creación, distribución y participación en ese tipo de juegos. Algunos programadores ya amenazan con dejar el país.

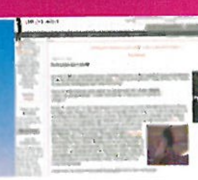
**LAS LEGISLACIONES CASTRANTES SE MULTIPLICAN**

En 1954, la Comics Magazine Association of America creó la Comics Code Authority como medio de (auto)censura, tras la investigación de una comisión del Senado al mundo del cómic a raíz de la publicación de *Seduction of the Innocent*, donde Fredric Wertham señalaba a los comics como causa de la delincuencia juvenil. Y desde el Medievo hasta la llegada del Barroco, el tritono (un intervalo musical de media octava) estaba considerado como "Diabulus in musica", y su uso era repudiado. ¿Quién dice que el hombre tropieza sólo dos veces con la misma piedra?

## WEB DEL MES

### WWW.GAMEGIRLADVANCE.COM

Chicas y videojuegos, una combinación que a más de uno le deja medio turulato. Que le pregunten a Evil Princess cuando se deja ver por las fiestas del sector... GameGirlAdvance.com es un weblog creado en Agosto de 2002 por Jane Pinckard, especialista en el impacto de la cultura de géneros en los videojuegos. Su blog, además de agudas reflexiones sobre sexos y mecánicas (mucho más sensatas que las de nuestro Instituto de la Mujer), puede presumir de tener las ideas claras y pocos pelos en la lengua.





¡Llega la cocina de la Mama!
¡Diferentes pruebas basadas en recetas internacionales!
¡Utiliza el lápiz táctil y el micrófono de manera intuitiva!
¡Combina recetas para crear otras nuevas y compártelas usando el modo inalámbrico!
corta
pica
cuece
cocina con stylus
y mucho más
NINTENDO DS
cooking mama
Cooking Mama
3+
LICENSED BY Nintendo
505 GAMES
TAITO
NINTENDO DS
DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com
www.pegi.info
©Nintendo 2006. Todos los derechos reservados y pertenecen a sus legítimos propietarios

## CONFESIONES DE UN CASUAL

_NACHO VIGALONDO

### MÍRAME CUANDO TE HABLO

En el *Gears of War* hay un botón que nos hace mirar donde hay que mirar para que veamos lo que hay que ver. Si lo piensas es bastante deprimente. Un entorno libre, detallado, con profundidad y capacidad de interacción, y un botón nos tiene que señalar dónde bailan las chicas y caen las bombas. Cuanta más libertad nos condede un videojuego, más tiene que luchar contra nuestra idiotez como jugadores.

Espero que en su conversión a consolas se mantengan los extras del *Half-Life 2 Episode 1*: al estilo de los audiocomentarios de los largometrajes en DVD, es posible activar, durante la partida, explicaciones que, entre otras cosas, detallan los trucos de los programadores para hacer mirar al jugador en la dirección correcta en el momento justo. Algunos son realmente brillantes. Y todos evidencian que hasta el jugador más experimentado puede estar mirándose los cordones de los zapatos mientras un universo implosiona delante de sus narices. Una implosión que a lo mejor no nos importa lo más mínimo a la hora de seguir matando zombis, pero que quizá haya provocado dos crisis nerviosas y un divorcio a un animador gráfico.

La tradición del cine, la pintura y la fotografía ha definido unas leyes universales de composición encaminadas a dirigir el ojo a los puntos adecuados, y en el orden adecuado. Creo que todos nos acordamos de cómo en el primer *Resident Evil* descubríamos un objeto escondido en lo alto de una estatua gracias a que el encuadre fijo, desde el techo de la habitación, nos lo enseñaba con descaro. Antes los videojuegos se beneficiaban así del encuadre tradicional: hacen que tu campo de visión no sea el del personaje sino el de la cámara. ¿Cómo es posible, si no, que el protagonista del *Green Beret* sepa lo que le viene por la espalda?

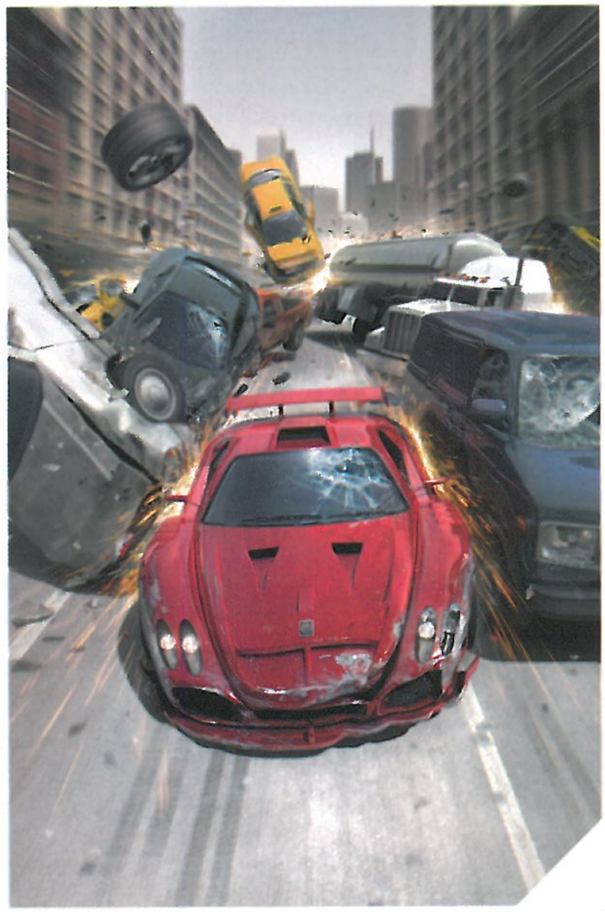
Pero la vista libre en el entorno tridimensional de un videojuego, en el que el usuario se identifica con el centro de la imagen y niega sus márgenes, está empezando a generar unas nuevas reglas, más cercanas a las estrategias de un pasaje del terror, con sus telarañas y sus esqueletos de goma que a las de un cómic. "*¿Cómo, que no viste a la vampira en tetas?*"

_STAN BY

# DOMINATOR
## BURNOUT A TUTIPLÉN

**DESPUÉS DE ANUNCIAR PARA PS3 Y XBOX 360 LA QUE SERÁ LA QUINTA PARTE DE BURNOUT, EA HA CONFIRMADO QUE NO SE OLVIDA DE LA OLD-GEN...**

Así que tendremos *Burnout* por partida doble en 2007. ***Burnout 5*** llegará programado desde cero para **PS3** y **360**. Centrando la acción en una sola ciudad, Paradise City, con sistema de reputación (a ver quién es más broncas) y libertad para sembrar el caos, ya hace salivar a más de uno con lo que parece ser una reinvención de la serie. Pero **Electronic Arts** no tiene intención de dejar a la actual generación sin su dosis de demencia y chatarra, y ha confirmado que **Criterion** está trabajando también en otra entrega exclusiva para **Sony** que se publicará tanto en **PSP** como en **PS2**. En lo que dicen que será "*una celebración de la esencia de Burnout*", **Burnout Dominator** presentará pruebas de habilidad mucho más cortas y directas. Sin modo *on-line*, eso sí, tan sólo *ad-hoc* para **PSP**.





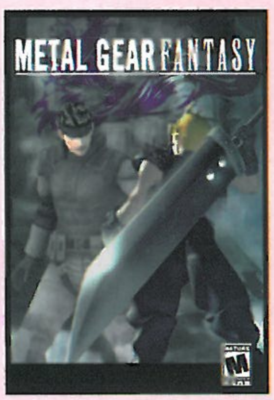


Después de Burnout Legends, esperemos que la nueva entrega para PSP exija algo más que conducir en línea recta_

## JUEGOS QUE NUNCA EXISTIERON
## METAL GEAR FANTASY

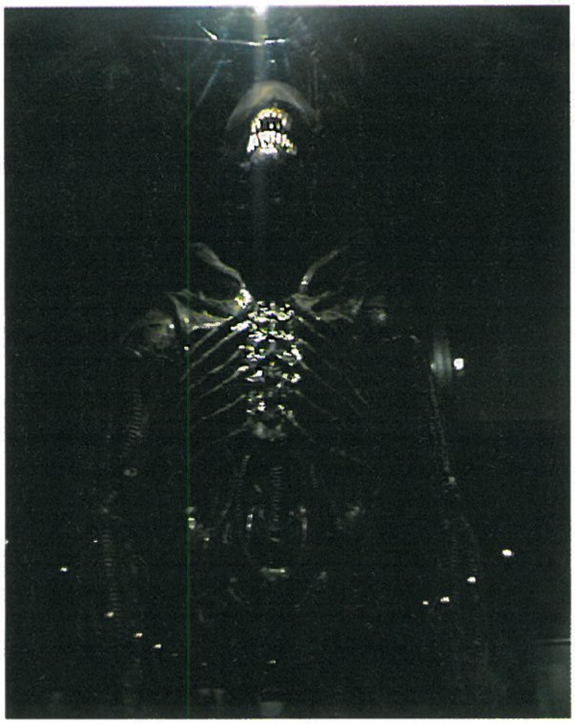
_NACHO VIGALONDO Y EUNICE SZPILLMAN

_GÉNERO RETROACCIÓN
_FORMATO HDV
_COMPAÑÍA RETROSHADOWS
_DESARROLLADOR RETROSHADOWS POLLAND
_JUGADORES 1
_MODOS DE JUEGO 1
_TEXTOS INGLÉS
_VOCES POLACO




La primera impresión que se tiene al jugar al **Metal Gear Fantasy** es abrumadora. El entorno medieval-futurista es ciertamente espectacular. Empezamos inmersos en lo que parece ser un campo de entrenamiento para luchar en una guerra contra la coalición de un imperio alienígena, una raza subterránea de monstruos y cinco comandos terroristas.El problema es que a los diez segundos de juego, empieza una secuencia de vídeo que tira por tierra las expectativas del juego. No quiero ser malinterpretado, la calidad de la animación, el guión, la planificación es excelente. No tiene nada que envidiar a la mayoría de largometrajes de animación que se suelen estrenar. El problema es que dura ocho horas y no hay botón que nos permitan saltárnosla.Las imágenes nos cuentan la apasionante historia de nuestro héroe, un soldado más, alguien a quien se le complica la vida cuando descubre que él es un elegido. También descubre que el líder alienígena es en realidad su padre, que los monstruos subterráneos son clones suyos, y que cada uno de los cinco comandos terroristas están dirigidos por cinco respectivas ex-novias con deseos de venganza.La verdad es que tengo que reconocer que disfruté la película. Hay que reconocer el mérito de cualquier discurso que te pueda mantener despierto durante casi toda una noche. Pero no puedo negar que me supo mal que, después de la secuencia descrita, sólo quedasen cinco minutos de juego para acabar con el enemigo final.







Se rumorea también que ya se están negociando contratos para los actores de voz, la mismísima Sigourney entre ellos. ¿Jugaremos con Ripley? Un momento... ¿Jonesy?_



# ALIENS en primera persona

_STAN BY

UN DÍA EN EL CUERPO DE MARINES ES COMO UN DÍA EN LA GRANJA. CADA COMIDA, UN BANQUETE. CADA PAGA, UNA FORTUNA. LO QUE NADIE ADVIRTIÓ ES QUE LOS ANIMALES DE LA GRANJA TENÍAN MALA HOSTIA, DIENTES AFILADOS, SANGRE ÁCIDA Y PASIÓN POR LA INSEMINACIÓN GÁSTRICA.

Quien no tenga apego por alguna de las entregas de la serie *Alien*, especialmente por *Alien* (1979) o *Aliens* (1986), es que es un sinsangre. A todos los demás, los que sí son fans - en algunos casos, fans fatales -, las novedades que **Sega** y **Twentieth Century Fox** han anunciado recientemente harán que se les erice la pelusilla de la nuca. Y es que ambas compañías han firmado un acuerdo de colaboración para expandir la presencia de lo que ya es una marca comercial de éxito tremebundo en el mundo del entretenimiento electrónico. Ya han confirmado que en un futuro veremos dos juegos basados en la serie cinematográfica: uno de acción en primera persona, y un RPG. Este último será desarrollado por **Obsidian Software**, responsables de *Neverwinter Nights 2* y *Caballeros de la Antigua República II*. El primero, por su parte, correrá a cargo de **Gearbox Software**, creadores de *Brothers in Arms* y alguna expansión de *Half-Life*. No se ha desvelado nada acerca del contenido de los juegos, ni tampoco sobre las películas que serán adaptadas, o si alguna lo será directamente. Aliens parece tener muchos puntos para ser el eje central del FPS. Teniendo en cuenta la cantidad ingente de bichos, y la experiencia de **Gearbox** con el *shooter* táctico, alguno ya está sobreexcitado. Lo malo: hay que esperar hasta 2009. Trigésimo aniversario, por cierto.

## HEADSHOT

_MARTA PEIRANO

### EN LA GUERRA Y LAS CUCARACHAS

Soy una persona ocupada. Una profesional liberal, como se decía antes. Que tenga una consola state-of-the-art y al menos cuatro juegos tiene que ver con eso, con el hecho de ser una persona ocupada. Si me tocara los huevos no me la podría permitir porque estaría en la cola del paro, contando baldosas. No sé si queda claro.

Además, mi respeto hacia la comunidad ha sido incontestable. Yo cumplo mis obligaciones. Pesco por la mañana, cazo mariposas por la tarde. He plantado margaritas, tulipanes y rosas alrededor de mi casa para atraer a las abejas. He cazado langostas, escarabajos, cicadas, saltamontes, mantis religiosas y libélulas. Con el asco de me dan las libélulas. Y he dedicado al menos tres horas semanales a cumplir con la comunidad limpiando las malas hierbas, no sólo en mi puerta sino las de todo el pueblo. Que se dice pronto.

Pero este mes he estado ocupada. He tenido trabajo. Y he empezado un libro. Ya, si ya sé. No tenían por que saberlo. Es mi primer libro, así que estoy como estaría cualquiera en mi situación, algo alterada y nerviosa. Un poco dispersa, juntando documentación y hablando con mi editor seis horas al día. Es un trabajo muy duro, escribir un libro. Muy sacrificado.
Y me molesté un poco cuando volví al cabo de un mes y todo el mundo me hablaba con el retintín. Como diciendo. Como si yo fuera de casa en casa metiéndome en donde nadie me llama.

Pero me callé. Vivir en sociedad es lo que tiene, que uno se calla las cosas y otros hablan de más. Y me mordí la lengua cuando vi que me habían pisado las flores alrededor de la casa y que todo el trabajo arrancando matojos se había ido al guano, porque algunos están muy ocupados comprándose ropa y yendo de paseo. O metiendo las narices en las vidas de otros. Juzga y no serás juzgado, ya saben. No tires piedras cuando las barbas de tu vecino veas cortar.

Pero lo que me ha parecido mal -y me ha dolido en lo personal, para qué engañarnos- han sido las cucarachas. Hay ciento siete cucarachas en mi casa. Si ciento siete cucarachas les parece el castigo adecuado en las circunstancias del delito, es que no queda ya nada que decir entre ustedes y yo.

Sí, he hecho trampas. En la guerra y en el amor, todo vale. Demándenme.

## VIDEO DEL MES
## PIRATE BABY'S CABANA BATTLE

Si el machinima consiste en usar elementos del videojuego para realizar animación, Paul Robertson ha hecho lo contrario con Pirate Baby's Cabana Battle Street Fight 2006 (www.youtube.com) : buscar con la animación soluciones visuales propias de los videojuegos. Y vaya si las ha encontrado. Pirate Baby's es, seguramente, el mejor beat'em up de scroll horizontal al que nadie haya no-jugado. Sprites salvajes, zombies, magias hiperbólicas y esencia pura.



## THE ZONE

_IGNACIO SELGAS

### ¿EL TERROR DE LAS NENAS?

En 1979 un japonés llamado Toru Iwatani comenzó a trabajar para Namco, una de las principales compañías japonesas de videojuegos. Su objetivo era crear un juego que resultara atractivo no sólo para las hordas de adolescentes pajilleros que ya llenaban los salones de arcade, que en aquellos años vivían su edad de oro, sino para las chicas, los adultos y lo que hoy conocemos como público casual. ¿El resultado? Pac-Man, un redondelote amarillo con poca pinta de seductor de señoras y que, sin embargo, logró con creces su objetivo... o no lo logró en absoluto. Nadie lo recuerda. Poco importó el objetivo inicial del bueno de Toru cuando su retoño, gracias a un diseño de juego que rozaba el mesmerismo digital, comenzó a devorar los bolsillos de calderilla de japoneses y americanos. Puede que los salones de arcade de Utah y Wisconsin no se llenaran de rubias cheerleaders deseosas de agitar el ansiado joystick: a nadie le importó. Pac-Man se había convertido en el Dios monocromo de los salones recreativos, en parte de la historia de la cultura pop y en el primer personaje (vagamente) antropomórfico de la historia de los videojuegos. Pero el reinado del dios amarillo no duraría mucho: pasado el ecuador de los años ochenta la cultura de arcade comenzó un agónico estertor cuyos ecos reciclados aún se oyen hoy en día en forma de ruidosas máquinas de Dance Mania que luchan por volver a llenar lo que antes fueron verdaderos templos del entretenimiento digital. La popularización de las videoconsolas domésticas hirió de muerte al bueno de Pac-Man; comenzaba el imperio del videojuego doméstico.

El mes pasado se lanzó en España Wii, la última consola del gigante nipón Nintendo. En este enésimo episodio de la Eterna Guerra Mundial de las Consolas, Wii se enfrenta a dos colosos del silicio, Sony y Microsoft, enzarzados en tal carrera armamentística que las voces más alarmistas ya comienzan a temer por la solidez de los cimientos de lo que hasta hoy parecía una industria que sólo podía crecer. El tropezón de Sony ha sido de órdago, con retrasos en la producción y un precio final anunciado para su producto que convertirá a la Playstation 3 en un electrodoméstico de lujo. Y Microsoft tampoco puede confiarse: con unos costes de producción por juego cada vez mayores, la industria gira lenta pero inexorablemente hacia los valores seguros, hacia el riesgo cero, las sagas y las licencias. Hacia el GTA XIX "Marbella Blues". Hacia el Tony Hawk XXV "Geriatric stunt". Hacia el sopor. Y ante este panorama, ¿qué ofrece Wii? Un nunchaku de plasticazo blanco. Y un mono saltarín. Y un gordito con bigote. Veintisiete años después de que Toru Iwatani entrara por la puerta de Namco decidido a conquistar a las nenas, Nintendo se apea de la locomotora del progreso ciego y anuncia que está decidido a poner a jugar a tu abuela. Tienen el talento, la experiencia y el nunchaku, pero ¿será la conquista del jugador ocasional el trozo de tarta que salvará a una industria que puede estar devorándose a sí misma?

## KILLZONE
## LA CASA POR LA VENTANA

_STAN BY

**LA SECUELA KILLZONE PARA LAS CONSOLAS DE NUEVA GENERACIÓN PARECE QUE VA A SALIRLES CARA.**

Así lo afirma un periódico holandés, *Volksrant*, en un artículo a propósito de la secuela que **Guerrilla Games** está ya preparando para **PS3**. Por lo visto, la compañía ha contratado nada más y nada menos que a 120 desarrolladores, y se espera que el presupuesto de la producción supere con creces la de la última película de **Paul Verhoeven**, *Black Book* (sobre la 2ª Guerra Mundial, por cierto). La cual ha resultado ser la más cara de la historia del cine holandés, costando unos 21 millones de dólares. Parece ser que gran parte del coste de producción del juego se irá en trabajos de localización, con versiones en 20 idiomas.

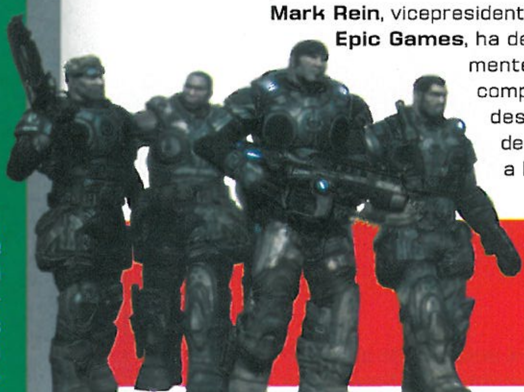


¿ A qué dedican su tiempo libre ciento veinte desarrolladores de videojuegos en Holanda?_

## NO HAY TRES SIN VEINTE

_STAN BY

**CORRÍAN RUMORES, SE COMENTABA EN LOS PASILLOS, QUE GEARS OF WAR IBA A CONVERTIRSE EN UNA TRIOLOGÍA. PUES IGUAL ES QUE NO...**



Porque, ¿por qué pararse en tres cuando se pueder continuar hasta el infinito y más allá? **Mark Rein**, vicepresidente y cofundador de **Epic Games**, ha declarado recientemente que mientras su compañía pueda seguir desarrollando juegos de calidad que gusten a los aficionados, no piensan detenerse en *Gears of War 3*. «*Hay mucho que averiguar sobre lo que realmente pasa en Sera y en las vidas del escuadron Delta*», ha comentado en los foros oficiales del juego. También ha dicho, no sin razón, que de otras series (*Mario*, *GTA*, etc.) se siguen publicando títulos interesantes. Mientras la calidad se mantenga, no vamos a ser nosotros quienes se quejen. ¡Al contrario!

## LIBRO-AVENTURAS EN TU PORTÁTIL

_STAN BY

**TODOS RECORDAMOS AQUELLOS LIBROS DE "ELIGE TU PROPIA AVENTURA". PUES HABÍA MÁS.**




Y nos referimos, entre muchos otros, a la serie *Fighting Fantasy* (aquí llamada *Lucha-Ficción*), auténtica precursora de los librojuegos. Creada por **Steve Jackson** e **Ian Livingstone**, contó con 59 títulos entre 1982 y 1995, hasta que su popularidad empezó a declinar (pese a los recientes esfuerzos de *Wizard Books*). El sistema de estos juegos de rol para una sola persona incluían lanzamiento de dados y las páginas estaban divididas en apartados numerados. Ahora, sus creadores están intentando llevar la serie al mundo digital, en concreto a las portátiles (**Nintendo DS** y **Playstation Portable**). .



7+
www.pegi.info
Nintendo
Encaja. Golpea. ¡Cruza!
El Mando Wii y el Nunchaco de Wii son tus puños. Mueve los brazos ¡y esquiva los golpes! Lleva el ring a tu casa. Une tus ganas de divertirte a la nueva Wii de Nintendo y lo pasarás en grande. La consola incluye Wii Sports con: boxeo, tenis, bolos, golf y béisbol.
Wii Sports
Wii
move you
www.wii.com
© 2006 NINTENDO. TM, ® AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. ALL RIGHTS, INCLUDING THE COPYRIGHTS OF GAME, SCENARIO, MUSIC AND PROGRAM, RESERVED BY NINTENDO.

XBOX LIVE

### WORMS HD

La gran franquicia de Team 17 y uno de los juegos más solicitados por los usuarios de 360, tendrá su versión para Live Arcade de forma inminente. Según sus creadores, "Ya está terminado, sólo falta que Microsoft le de el visto bueno." Presumiblemente basado en su primera entrega, pero con la estabilidad que proporciona XBOX Live y gráficos adaptados a las HDTV, será una de las propuestas más divertidas y explosivas de la plataforma.




### DOS DRAGONES DOS

En breve disfrutaremos de un nuevo clásico en XBOX Live Arcade, nada menos que el incontestable Double Dragon de Technos, lanzado hace dos décadas. Conservando la jugabilidad y los gráficos del juego original, volveremos a encarnar a Billy y Jimmy Lee, con la posibilidad de juego cooperativo a través de Live, y lo que es más importante: sin dejarnos la paga semanal en nuestro intento de rescatar a Marian a codazo limpio.

### LARGA VIDA AL REY

Desde que XBOX 360 llegó al mercado hace un año, por increíble que pareciera el título más jugado en el servicio XBOX Live seguía siendo Halo 2, por encima de los bombazos para 360. Sin embargo, apenas una semana después de su lanzamiento, Gears of War ya se había alzado hasta el primer puesto. El Jefe Maestro tiene un duro rival en la persona de Marcus Fénix. Próximo asalto, Noviembre de 2007.



# 360 en el país de las maravillas HD

_CHAIKO



**NO POR ESPERADA HA SORPRENDIDO MENOS LA NOTICIA DE QUE MICROSOFT PIENSA OFRECER SERIES DE TV Y PELÍCULAS EN SU BAZAR**

Esta ampliación de servicios de **Live** sucederá primero en EEUU –el servicio está activo desde el pasado 22 de Noviembre, coincidiendo con el primer aniversario de la consola al otro lado del océano–, y más adelante en el resto de mercados. Como era de esperar, su arranque no estuvo exento de polémica: las descargas fallaban, se cortaban, o eran excesivamente lentas. Nada que no hubiese que soportar en los primeros días del propio **Bazar** de **360**, problemas que se han solventado con el tiempo, y **Microsoft** asegura que en este caso no será distinto. Esta nueva característica tiene también sus daños colaterales: uno de los problemas lo plantea la capacidad de almacenamiento de la consola, que de los teóricos 20Gb de su disco duro apenas quedan 12 en una consola nueva, aunque en principio sólo pueden conservarse los contenidos televisivos, siendo las películas alquileres de 24 horas. ¿Cuándo se hará un anuncio oficial del disco duro de mayor capacidad? Por otro lado, **Microsoft** va a bloquear las descargas en cuentas cuyo origen no esté en el mismo lugar al que pertenece la consola, es decir: se acabó el truco de crearse una cuenta americana para acceder a las demos que están disponibles en el bazar americano y no en el europeo. El motivo, claro está, son los derechos de distribución del **VideoBazar**, que hay que negociar por territorios. Y la oferta de 360 es en derechos: cuenta con el apoyo de **Warner** y **Paramount** para las descargas de películas (cerca de una cincuentena de títulos en el lanzamiento), y de una docena de cadenas de televisión para las descargas relacionadas con teleseries y otro tipo de programas. En el catálogo de películas caben desde *Nueve Semanas y Media* hasta *V de Vendetta*. El servicio de televisión, por su parte, se ha estrenado con éxitos como todas las *C.S.I.* o la clásica *Star Trek*, y oscuras series de culto como *Invader Zim*. Los precios oscilan entre los 160 y los 480 Micropuntos (500 puntos cuestan 6€), según si se trata de una película reciente, clásica, o una serie de televisión y, dentro de esas categorías, si se descarga en alta definición (720p) o en definición standard. **Microsoft** apuesta así por la HD, incluso haciendo la competencia a su propio HD-DVD, e introduce a las consolas en un mundo propio de PC's. El hecho es que **Microsoft** toma la delantera a sus competidores. ¿Qué será lo próximo? ¿Recordáis cuando las consolas eran para jugar a videojuegos?

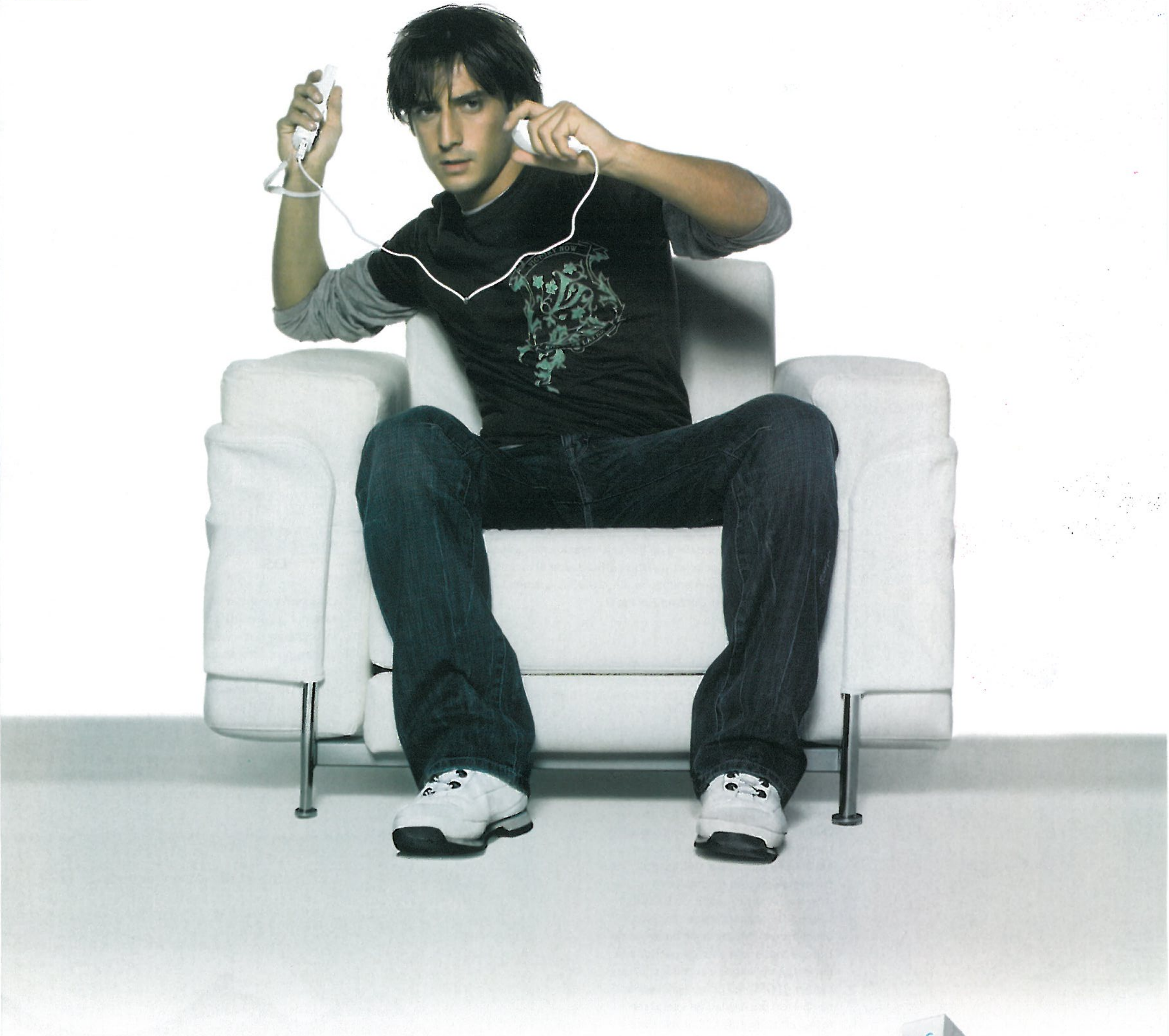



## LO NECESITAMOS EN XBOX LIVE

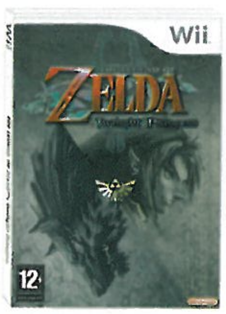
### GOLDENEYE

El Half-Life de las consolas sigue siendo hoy tan sobresaliente como lo fue en 1997, y sólo se nos ocurre una forma de mejorarlo: sustituir la desahuciada pantalla partida por vibrantes deathmatch y partidas cooperativas en XBOX Live. Dado que Rare es ahora propiedad de Microsoft, parece improbable que lo veamos en la consola virtual de Wii, pero nadie ha dicho que no pueda llegar algún día a XBOX 360. Por si acaso, iremos llevando el smoking al tinte.








Wii
ZELDA
12+









xtreme BAZAR




EL CONSUMO MASIVO E INDISCRIMINADO DE ARTÍCULOS RELACIONADOS CON LOS VIDEOJUEGOS ES UNA DE NUESTRAS PASIONES INCONFESABLES. AQUÍ TIENES UNA PRUEBA: ÚLTIMA TECNOLOGÍA, CULTURA POPULAR, NOSTALGIA BARATA... EL BAZAR XTREME NO CIERRA_




## VOLANTE INALÁMBRICO

XBOX 360

Será difícil resistirse a las sensuales líneas de este volante inalámbrico, libre de incómodas ataduras para siempre. El *Xbox 360 Wireless Racing Wheel* tiene Force Feedback y vibración, pedalera de goma antideslizante y acceso a todas las funciones de **Xbox 360** desde el mismo volante. Su precio recomendado es de 129,99 €, y además incluye el juego *Project Gotham Racing 3*.



## TECH PACK XL + ARMORLITE CASE

NINTENDO DS.

**Joytech** pone a la venta el *Tech Pack XL* para **DS Lite** por un precio recomendado de 29,99 €. En este interesante pack vas a encontrar 4 estuches para juegos, protectores de pantalla, auriculares estéreo con micrófono integrado para poder usarlo con los juegos **DS** que incluyan voz, un adaptador de coche y un cable USB para cargar la consola, dos lápices táctiles, un paño limpiador y una funda de viaje. Esta última también es posible adquirirla por separado con un PVP-R de 9,99 €, el mismo precio que el *Armorlite Case*, un elegante estuche de policarbonato, ligero y resistente para proteger la consola.




## TARJETAS WII SANDISK

Wii

**SanDisk Corporation** va a comercializar una edición especial de sus tarjetas *SanDisk SD* para la nueva consola de **Nintendo**, **Wii**. Estará disponible en tres modelos con diferentes capacidades, de 512 MB, 1 GB y 2GB respectivamente. Este producto va facilitar a los usuarios de **Wii** el almacenamiento de partidas, la descarga de juegos, reproducción de vídeos y MP3, así como aprovechar también la posibilidad de visualizar fotografías digitales. El precio oscilará entre 34,99 y 89,99 dólares, unos 26 € y 69 € respectivamente.

## TESORITO DEL MES MANDO JOGCON (NAMCO)

En la mastodóntica colección juegull de ese gollum del acaparamiento de temática pixelada que es The Elf, hemos hallado un artilugio digno del Profesor Franz de Copenhague. El *JogCon* se comercializó junto a *Ridge Racer 4* en 1998, e incorporaba una rueda a modo de volante con Force Feedback en el centro del mando.

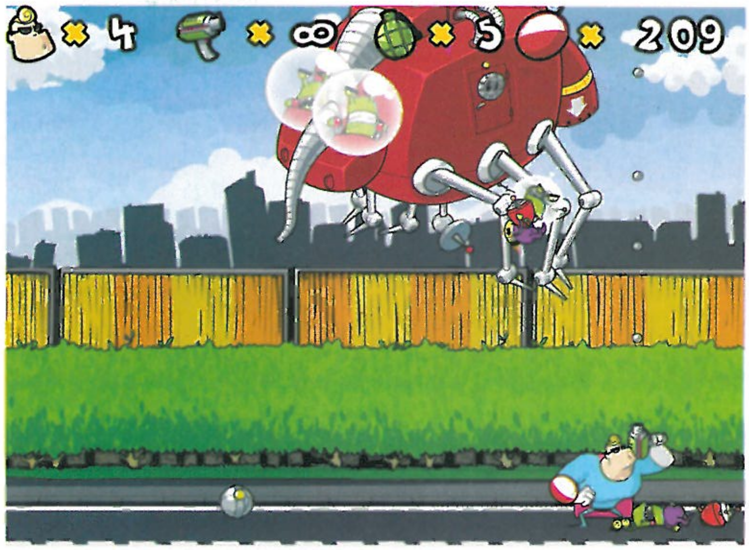




LAS OVEJAS NEGRAS DEL SECTOR. PROGRAMADORES INDEPENDIENTES, IDEAS VANGUARDISTAS... LOS JUEGOS NO NACEN EN LAS JUNTAS DE ACCIONISTAS_



_PLATAFORMA **PC**
DESARROLLADOR **TWIN BOTTLES**
_GÉNERO **ARCADE**
_PRECIO **0€**
_DÓNDE **BINARNY.PJWSTK.EDU.PL/EN/INDEX.HTML**



FANS COMO SOMOS DEL ENTRETENIMIENTO RÁPIDO, EL SUBIDÓN DE ADRENALINA Y LA DIFICULTAD ABSURDA, NO PODEMOS PASAR POR ALTO UN ARCADE DE PLATAFORMAS LEJOS DE SER PERFECTO, PERO CON UN ENCANTO INNEGABLE...

# KAPITAN BINARNY

_STAN BY



***EVIL TWIN*** Programando en C++, usando PopCap Framework, y diseñando en Photoshop CS, Twin Bottles desechó un modo multijugador con el gemelo malvado del Capitán_

**Captain Binary** (o **Kapitan Binarny** en su versión original) es una creación del estudio ***Twin Bottles*** en colaboración con el Instituto Polaco-Japonés de Información y Tecnología, una renombrada universidad técnica de Polonia. Con la confesada influencia de *Metal Slug* y *Contra* –"*cuando dudábamos, jugábamos un rato a Metal Slug*", nos comenta **Konstanty Kalicki**, uno de los desarrolladores -, cae simpático de entrada por su diseño *cartoon*. No sólo el arte proviene del dibujo de cómic más caricaturesco, sino que las secuencias de prólogo en cada nivel están construídas como una pequeña historieta: formato viñetas, planos y encuadres típicos del cómic superheróico...

Tras la primera buena impresión, ***Captain Binary*** despliega una jugabilidad rápida y directa, y un ritmo enloquecido. La mecánica no es nueva, ni mucho menos: arcade de plataformas de *scroll* horizontal con cientos de disparos por segundo, y balas y pepinazos enemigos cruzando el escenario a diferentes alturas y trayectorias. Disparar frenéticamente y moverse sin pausa pero con control es la premisa. Nada nuevo, repetimos, para quien haya jugado a los clásicos de los que parte, o a joyitas recientes como *Alien Hominid*. ***Captain Binary***, el juego, se compone de tres niveles, de longitud menos exigente que su dificultad, cada uno con su *final boss* de rigor. Captain Binary, el personaje, puede coger diferentes armas al avanzar por los escenarios (láseres, escopetas, un fusil de disparo rápido, lanzacohetes), lanzar granadas, y eliminar alienígenas... a codazos. La dificultad del juego llega a ser abrumadora, lo cual se suple con abundancia de vidas, vidas extra y créditos. El reto, en cualquier caso, consiste en superar la mayor cantidad de juego con uno solo. Con cada continuación, el marcador vuelve a cero. Como en todo arcade demente, con la atención adecuada puede conseguirse la esquiva más imposible y el disparo más certero. Todo a la vez, claro.



ES GRATIS

## TENACIOUS D - DEVIL MAY FRY

DIRECCIÓN **HTTP://PHP.TENACIOUSD.COM/SITE.HTML**

Es de cajón: si tienes un grupo de auténtico *hard-rock from hell* y **RedOctane** no ha incluido ninguno de tus hits en *Guitar Hero*, la solución es hacer tu propio clon. Es de cajón si te llamas **Jack Black** y tu grupo es ***Tenacious D***, y el humor grueso y desvergonzado están tan presentes en tu grupo como los *riffs* sabrosones. **Devil May Fry** es, ni más ni menos, que un humorizado clon en el que a través del teclado puedes interpretar una canción de **Tenacious D** en tres niveles de dificultad. Con cada nota fallada, **Jack Black** y **Kyle Gass** son fulminados, y el Rock-O-Meter se llena rápidamente jugueteando con la campanilla del demonio. Literalmente.





_BEN REILLY

# FINAL FANTASY XII

## 12 MOTIVOS QUE LE HACEN ÚNICO

AÑOS DE ESPERA HAN DADO TIEMPO A CRITICONES E IGNORANTES, ALIADOS EN UNA CRUZADA PARA HABLAR SIN SABER DE FINAL FANTASY XII. A ELLOS SE UNEN LOS RADICALES TEMEROSOS DE DIOS Y DE CUALQUIER CAMBIO. CON EL JUEGO COMPLETADO EN SU TOTALIDAD, ES HORA DE DAR UN GOLPE EN LA MESA: FINAL FANTASY XII ES UNA OBRA MAESTRA.




*LÍNEAS DE ATAQUE* Este bello efecto gráfico te informará de cuál es el enemigo que te está atacando y cuál es el que está recibiendo tus ataques, ya que la cosa puede resultar a veces confusa_

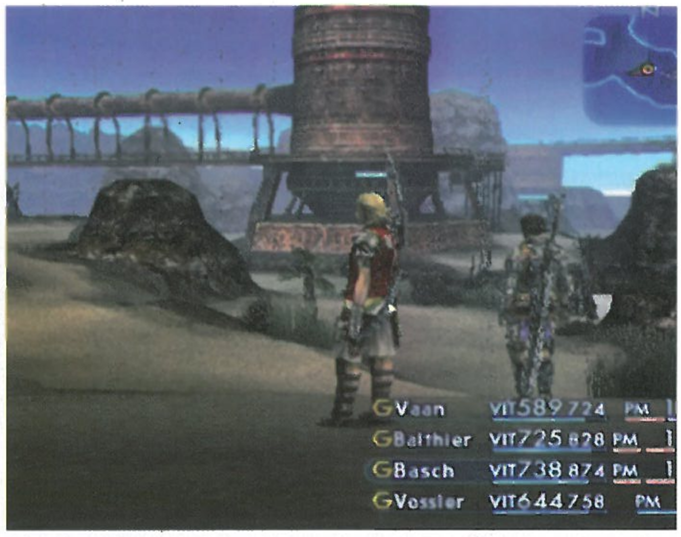






*TABLA DE LICENCIAS* Gracias a este nuevo sistema podrás ir haciendo evolucionar a tu grupo de personajes. Todos parten del mismo lugar, pero pueden ir aprendiendo habilidades y ataques diferentes_






## PLANTEL DE ANTIHÉROES

De acuerdo, es hora de señalar los tópicos en los protagonistas de **FFXII**. Vaan, rubiales picaresco. Ashe, princesa en apuros. Basch, atormentado y quejumbroso. Ahora es preciso coger esas ideas preconcebidas, mezclarlas y machacarlas con un martillo. Y a los personajes, también. A ver: tenemos el *opening* más dramático de la saga. Le sigue un tutorial que desemboca en tragedia. Es evidente que hay algo oscuro en el trasfondo, cuando cada personaje tiene un ancla en forma de pasado más que chungo, por más que lo enmascaren con su actitud. Pero mucho más traicionero es el desarrollo de acontecimientos. Al contrario que en otras entregas, en **FFXII** el grupo principal se reúne en pocas horas, y eso permite al argumento respirar y desarrollar todos los matices de los protagonistas. Ni todos los spoilers de Internet pueden prepararnos para los giros y bandazos que nos esperan. De este modo, el jugador conoce cada vez mejor a cada protagonista, pasa docenas de horas junto a ellos y entonces... bueno, insultar a la TV por el daño y las tristes sorpresas no servirá de nada.

## EL MEJOR ARGUMENTO DE LA SAGA

Si **Yasumi Matsuno** está al frente no hay cabida para cielos soleados y sonrisas bobas. Aquí se lidia con una nación diezmada, traiciones inesperadas y sucias tramas políticas. El jugador se hace uno con Dalmasca, el escenario del juego, y recibe los mismos golpes y escasas alegrías de sus habitantes. Tras la invasión y el golpe de estado sobre Dalmasca, la princesa Ashe lidera la resistencia contra el malvado imperio. Espera, ¿"malvado"? Aquí nada es blanco o negro, y las intrigas y conflictos dan la vuelta como un calcetín a todos los personajes, al margen de su supuesto bando. **FFXII** juega con las expectativas del usuario de forma magistral y sutil. Sin duda no es un juego para chavales con problemas de atención.

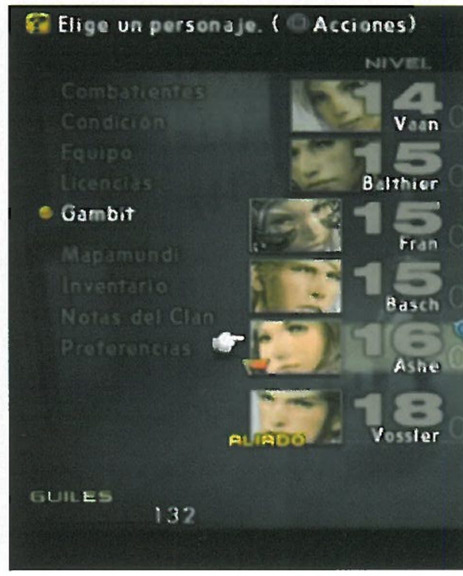
## DISTINTAS BATALLAS, NUEVOS RETOS

Si hay algo en lo que fans y detractores coinciden es la pesadez de los combates aleatorios: exploración, pantalla distorsionada, y pelea. Y multiplicar por un millón. **FFXII** rompe por fin este esquema. Bueno, se rompió en *FFXI*, pero aquí es donde da sus frutos. Al explorar Ivalice se puede ver a los enemigos repartidos por el escenario, sortearlos o incluso huir de ellos si nos persiguen. Para atacar basta con acercarse y usar el Active Dimension Battle, y tras establecer contacto con líneas azules y rojas (según quién se disponga a luchar), comienza la fiesta cada vez que se rellene

FINAL FANTASY XII: TENEMOS 12 RAZONES DE PESO




***UNA BUENA MONTURA*** Los chocobos, estos pollos gigantes tan característicos de la saga, siguen estando presentes. Podrás emplearlos para atravesar grandes distancias ahorrando tiempo y fuerzas en los combates_




***EL GRUPO*** Sólo podrás llevar a tres personajes de forma simultánea, aunque podrás alternar entre ellos en cualquier momento_



la Barra de Ataque. Es posible escoger un golpe automático, movernos libremente alrededor del personaje, esquivar golpes, golpear por flancos o retaguardia... Un sistema que mantiene la esencia de los turnos, dinamizada por la acción en tiempo real que obliga a pulir esos reflejos. Se acabó aquello de hacer *zapping* mientras pulsamos X sin cesar.

> POR ALGO LA SOLA MENCION DE LA SERIE SIGUE PONIENDO LOS PELOS DE PUNTA A MILES DE FANS

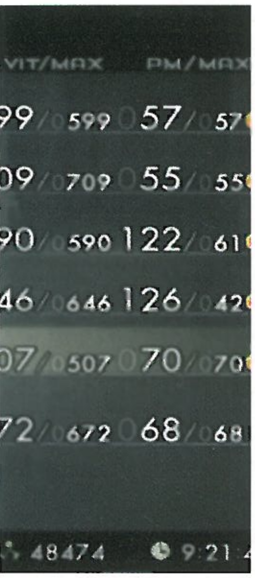
### POR FIN, ALIADOS ÚTILES

Una vez reunamos un grupo de personajes, podemos alternar el control entre ellos: luchamos con nuestro favorito mientras el resto ataca por su cuenta. Aquí no podrá haber quejas sobre la inteligencia artificial de los aliados, ya que es el propio jugador quien la define por medio del Gambito. Esta opción permite definir las acciones específicas de cada personaje, desde usar un hechizo Cura a partir de cierta cantidad de daño, a usar hechizos de Fuego contra enemigos vulnerables. Al progresar en la aventura, cada personaje dispondrá de casi una docena de opciones simultáneas, un nivel de inteligencia que asusta, y superior al del detractor medio de la saga. Y aquí entra la gloria de la estrategia, ya que contra los enemigos más temibles, el jugador avezado saltará de uno a otro personaje, cambiando opciones y planificando ataques en mínimas fracciones de segundo. Emoción sin aditivos para tipos con coraje.



### DE LO BUENO LO MEJOR: EL TABLERO

Entre los muchos logros de *Final Fantasy X* estaba el Tablero de Esferas, su sistema de desarrollo de personajes. En **Final Fantasy XII** regresa, matizado y mejorado. Un enorme tablero de ajedrez donde los Puntos de Licencia, obtenidos en cada combate, se canjean por mejoras de equipamiento o habilidades. Y dos tazas de libertad: se puede seguir el camino lógico y definir las habilidades características de cada personaje, según su Trabajo, o... o moverse a voluntad por el tablero y escoger mejoras de cualquier categoría. En este caso no es una trampa como en la versión europea de *FFX*, sino que es posible picotear de cualquier Trabajo y continuar desarrollando el perfil habitual del personaje. Y un detalle cabroncete: con activar las habilidades no es suficiente, ya que hay que comprar las nuevas técnicas para poder usarlas.







**LÍMITES**
Los ataques más poderosos de los personajes reciben el nombre de "Mist Quickenings". Podrás combinarlos entre varios de ellos para mejores resultados._







### VI PONTE A TRABAJAR, SO PERRO: LA IMPORTANCIA DEL DINERO

Así que Juanito Casual quiere comprar ese hechizo Piraga, o cambiar de armadura. Cree que los cuatro giles que tiene le bastan. Infeliz. Los precios de **FFXII** son más exorbitantes que en una subasta japonesa de *Star Wars*. De igual modo, los Giles no crecen en los árboles, así que **FFXII** exige ponerse a currar, ya sea aceptando las misiones de Cazarrecompensas, de endiablada dificultad, o simplemente zurrando a algún bichejo. Y ahí reside la grandeza, ya que no es posible terminar el juego silbando y con las manos en los bolsillos. Para avanzar, hay que mejorar; para mejorar, hay que conseguir equipamiento y habilidades cada vez superiores; para conseguir habilidades... Exacto. ***Final Fantasy XII*** exige sudor y sangre al jugador, para que se gane la gratificación de ser un auténtico héroe y conseguir cambiar la historia de Dalmasca.

### VII CÁNATE LA TRADICIÓN

Una entrega de *Final Fantasy* no puede negar a sus fieles la tradición de las invocaciones y los Ataques Límite. Pero sí puede obligarles a ganárselo. Los nuevos límites son ahora Trampas Niebla, basados en el elemento aparecido en el infravalorado *FFIX* y el notable *Crystal Chronicles*. Por medio de estos ataques se accede a unos mínimos Quick Time Events, dando lugar a golpes devastadores que pueden ser combinados con los de otros personajes, aunque su uso está muy restringido. Las Invocaciones exigen la derrota de la criatura para conseguir su licencia. Muchas de ellas están donde Cristo dio las tres voces (con cientos de enemigos como obstáculo), así que para que Ifrit, Belias, Adramalech o Zalera sean nuestros hay que ponerse las pilas.

### VIII LOS INEVITABLES GUIÑOS

El equipo de **FFXII** tiene cubiertos todos los flancos. Contra ataques de fans radicales, el juego ofrece los elementos habituales: chocobos a tutiplén, Moguris sacacuartos y los clásicos Wedge, Biggs o Cid, en forma de jefe final. El diseñador **Akihiko Yoshida** no sólo ha dotado a esta aventura de un *look* personal, sino que también rediseña las criaturas clásicas de la saga para que parezcan completamente nuevas. Y todo esto encuadrado dentro del guiño mayúsculo, ya que **FFXII** tiene lugar en el mundo de Ivalice, el mismo de esa joya imperecedera que es *Final Fantasy Tactics*.







## ...Y 12 TIRONES DE OREJAS

1 - Ha tardado demasiado en llegar; casi podría salir en edición Platinum.
2 - Las voces japonesas son buenas. Las inglesas, soberbias. Aquí tenemos unos bonitos subtítulos.
3 - La cámara podría haberse optimizado un poquito. Sólo un poco.
4 - Es un juego cabrón. Sobre todo al cargarse a CENSURADO, o por lo que le hacen a CENSURADO. Sin olvidar cuando CENSURADO resulta CENSURADO.
5 - Su valentía le va a costar cara a manos de los casuals. De aquí al remake de FFVII hay un paso.
6 - Se mantiene la técnica gráfica de alternar animaciones faciales geniales con simples monigotes parlantes.
7 - Conseguir dinero es demasiado complicado. El nivel de usura es el mayor de la saga.
8 - El Gambito es muy, muy exigente. Que se quiten los Brain Training: esto sí que pone a prueba los reflejos.
9 - Para disfrutarlo es preciso tener vacaciones. O todo un verano. Incluso un año sabático.
10 - No está bien obligar a ir y venir tantas veces en un mismo escenario.
11 - El síndrome "matón de cole": que un enemigo te pase la mano por la cara porque aún no es el momento de derrotarle.
12 - Es demasiado bueno y convierte en basura a sus competidores.















***NI GARZÓN*** Los Jueces son los malos malísimos del juego. representan el mayor poder que existe dentro del malvado imperio invasor de Dalmasca_

> COMPLEJIDAD, PROFUNDIDAD, GRÁFICOS INFARTANTES Y, SOBRE TODO, UNA DURACIÓN KILOMÉTRICA

### IX SOY UNA GRAPHIC WHORE: ROMPIENDO LÍMITES TÉCNICOS

Se puede escuchar el crujir de dientes de las plañideras, aquellos que auguraban malos resultados a *Final Fantasy* ante el paso total a las 3D. **Final Fantasy XII** es el único título que cumple ese titular tan trillado: "*explota la capacidad de* **PS2** *al 110%*". La expresividad de los protagonistas alcanza cotas inéditas, al igual que sus animaciones. Pero el premio gordo es para los escenarios. No sólo muestran texturas de aúpa con toda fluidez, sino que sus calles están atestadas de personajes, cada uno con diseño y animaciones independientes. Si se añade al lote los efectos gráficos de climatología, la iluminación, las texturas de armas o ropa y docenas de sorpresas visuales, es más que probable que, en más de un momento, el jugador observe a su **PS2** y pestañee incrédulo.

### X VAGRANT STORY II: SECRET EDITION

Ese podría ser otro título para **FFXII**. **Yasumi Matsuno** creó ese hito llamado *Vagrant Story*, y aquí está su continuación inconfesa. La música de **Sakimoto**, el diseño de personajes, la oscuridad de la trama y, sobre todo, el nuevo sistema de combates, son deudores de aquella obra maestra. Aquella sensación única se repite a las pocas horas de juego: la ambientación europea, el presentimiento de que algo terrible va a ocurrir a los protagonistas, la losa de un pasado oscuro... Un cambio de tono y estilo que, por más chocobos que incluya, es sin duda un golpe de timón en la saga. Hacia rumbos más osados. Todo un gol que han metido a **Square-Enix** en su cocina, y un regalo para los incondicionales de *V.S.* Y sin bocadillos de historieta.

### XI MÁS LARGO QUE UN DÍA SIN PAN

Los seguidores de *Final Fantasy* saben que la saga es una suerte de metanfetamina, que por más horas de juego que ofrezca , tiene que dar más al jugador. Y la cantidad de material extra a encontrar en **FFXII** roza lo absurdo. Un bestiario completo, un bazar de trofeos, versiones en 16 bits desbloqueables de los personajes, ataques secretos, carreras de chocobos, pilotaje de naves aéreas, misiones secretas, nuevos Límites, clanes secretos en los que enrolarse, sistema de trabajos y, ¡arf! Invocaciones casi imposibles de conseguir, como Ultima. En cifras: 140 horas.

### XII CARAS NUEVAS: UN EQUIPO CON IDEAS

**Nobuo Uematsu** no está, pero ¿quién le necesita si se tiene a **Hitoshi Sakamoto**, responsable de la música de *Vagrant Story*? Hablemos claro: la continuidad de los equipos previos de la saga hubiese dado lugar a más de lo mismo, mientras que **Matsuno** y los suyos han aportado el balón de oxígeno que la saga pedía a gritos. Frescura, cambio de planteamiento y dirección y, por una vez, novedades que se notan y no meros cambios cosméticos. Y con todo, **Final Fantasy XII** no puede ser más fiel a la tradición de la saga. Es un regalo para los seguidores más fieles, los sinceros, los que quieren luchar por un argumento emocionante y saben implicarse en la aventura. Va por ellos.

NINTENDO DS

3+
www.pegi.info






UN SÓLO MUNDO DOS PANTALLAS DIFERENTES

Para aquellos nostálgicos del Super Mario World de Super Nintendo llega a DS Yoshi's Island DS. En está ocasión, nuestro protagonista tendrá que ocuparse no de uno, sino de cinco bebés adquiriendo según el bebé que transporte un superpoder diferente. Además, podrás hacer uso de la doble pantalla como si fuera una sola. ¡Dos mejor que una!.

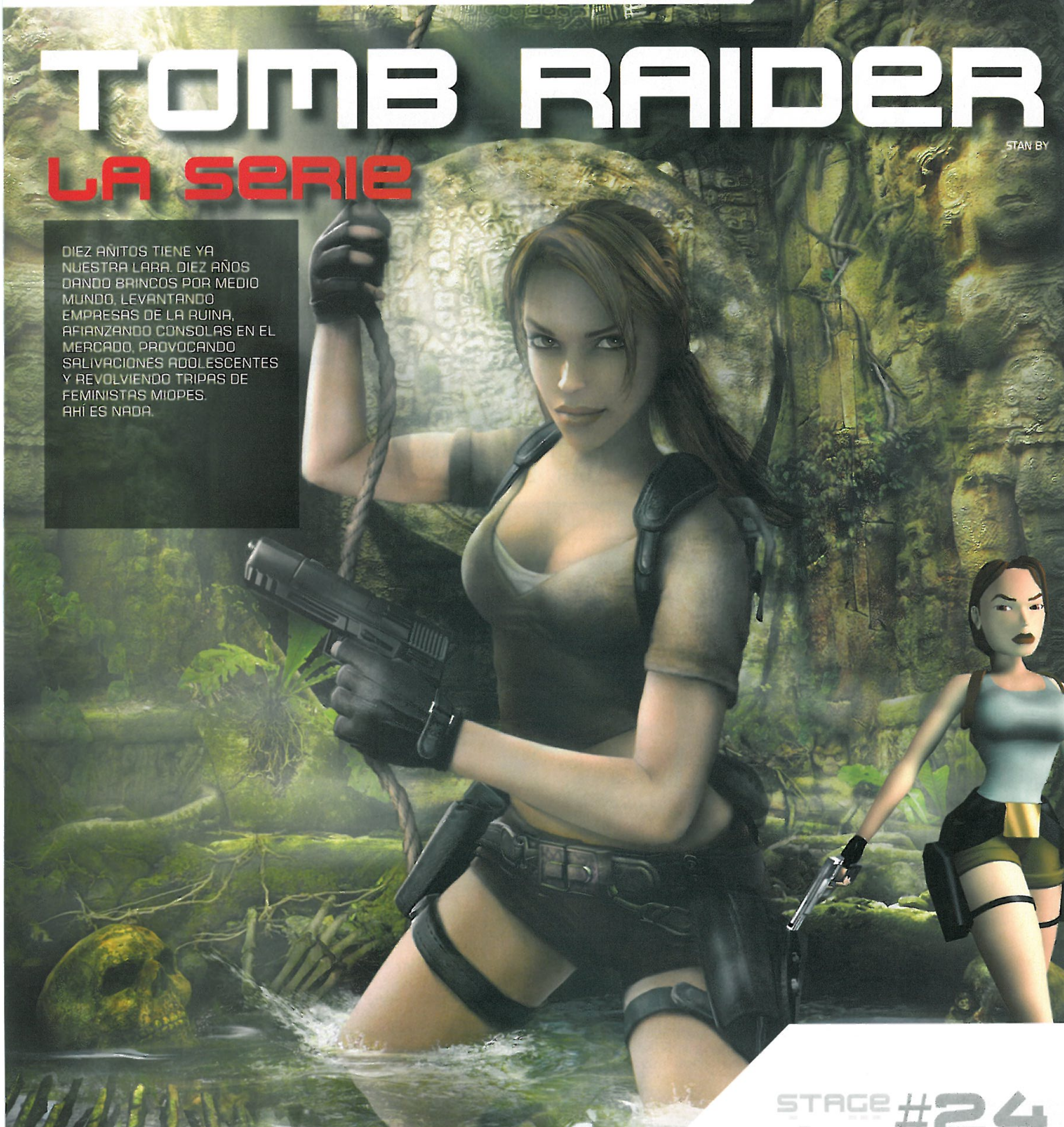
¡A TOCAR!

# TOMB RAIDER

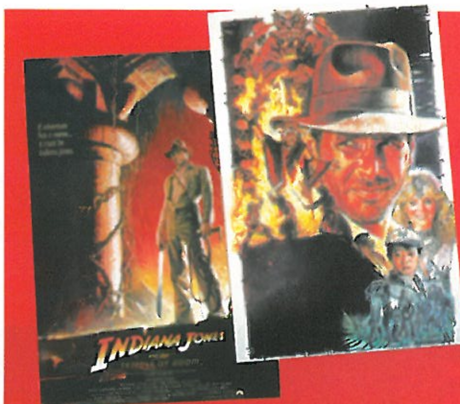
## LA SERIE

STAN BY

DIEZ AÑITOS TIENE YA NUESTRA LARA. DIEZ AÑOS DANDO BRINCOS POR MEDIO MUNDO, LEVANTANDO EMPRESAS DE LA RUINA, AFIANZANDO CONSOLAS EN EL MERCADO, PROVOCANDO SALIVACIONES ADOLESCENTES Y REVOLVIENDO TRIPAS DE FEMINISTAS MIOPES. AHÍ ES NADA.



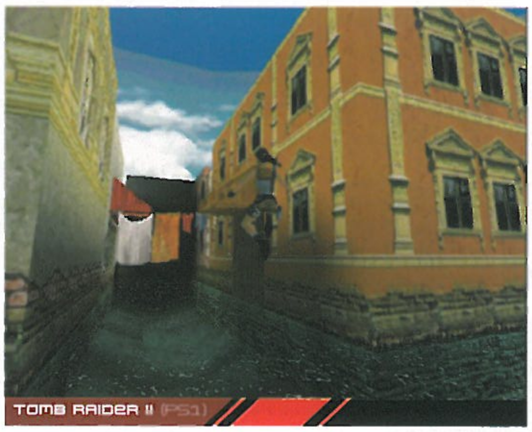


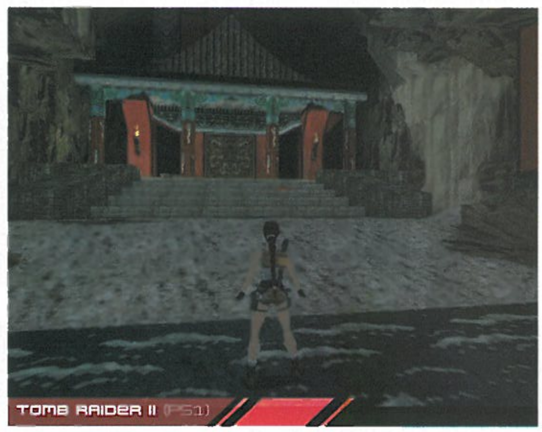




## COMO INDIANA, PERO EN PIBÓN

Está clarísima la inspiración de la serie Tomb Raider en el personaje de Indiana Jones, primero, y en una larga tradición de aventuras con la arqueología como leit-motiv, en última instancia. Una tradición que puede seguirse hasta la novela de aventuras decimonónica. Parece mentira, pues, que un movimiento tan aparentemente tonto como convertir al protagonista en mujer supusiera un acierto tan monumental, tan polémico (ya sabemos cuántas ampollas feministas levanta el asunto) y tan propio de finales del siglo XX. Por dos motivos: primero, por lo que supone de (señoras, límpiense las gafas) extensión de la figura de héroe capaz e independiente al ámbito femenino. Y dos, por la peculiar forma de esta maniobra, recalcando, claro, la sensualidad del personaje en una época de omnipresencia de estímulos sexuales en los medios.




***NUEVA ARQUEOLOGÍA*** Olvídense del método científico. Los procedimientos de Lara se basan en saltos acrobáticos, volteretas y dedos de escaladora. Y pistolas, por aquello de los tiranosaurios_



Quién le iba a decir a **Toby Gard** que su idea de convertir al protagonista del juego en el que **Core Design** venía trabajando desde 1993 en una mujer acabaría resultando tan redonda. Por lo ingenuamente novedoso y por lo absurdamente polémico. ***Tomb Raider***, concebido al principio como un juego de acción protagonizado por un trasunto de Indiana Jones, mutó en su fase de pre-producción hacia un título en el que los puzzles tendrían mayor peso.

**Toby Gard** pensó, pues, que un personaje femenino sería mucho más adecuado, y creó a una Laura Cruz que finalmente acabaría adoptando nacionalidad británica y cambiando su nombre por el de Lara Croft. Tras el trabajo preliminar, **Core Design** tardó 18 meses en terminar el primer ***Tomb Raider*** que **Eidos Interactive**, al borde de la bancarrota por aquel entonces, publicó en noviembre de 1996 para **PC**, **PlayStation** y **Sega Saturn**. La aceptación y el impacto del juego fueron enormes, hasta el punto de que parte de la prensa especializada aseguraba que **PlayStation** por fin tenía su propio Mario.

### LAS CLAVES

Si *Super Mario 64* – publicado ese mismo año - fue el primer juego en trasladar de manera impecable la acción de plataformas 2D a un entorno tridimensional, *Tomb Raider*, de desarrollo casi paralelo, fue el primero en colocar a una mujer sobradamente autosuficiente en el papel de heroína, y llevar la tridimensionalización del puzzle a unos terrenos cinemáticos innovadores. Lara Croft poseía un dinamismo cinematográfico que hasta entonces sólo podía intuirse en algunos grandes títulos de plataformas 2D -como *Prince of Persia*– pero que no cristalizó hasta la llegada de la voluptuosa saqueadora de tumbas. El planteamiento de ***Tomb Raider*** es de sobra conocido: Lara es una afamada buscadora de tesoros arqueológicos en busca de tres artefactos de importancia casi cósmica. Para encontrarlos deberá recorrer varias tumbas, catacumbas y templos subterráneos, enfrentándose a difíciles puzzles – basados principalmente en alcanzar interruptores de complicado acceso – y a animales salvajes que se interpondrán en su camino. El jugador entiende pronto que en la exploración de los entornos y la resolución de los puzzles reside el peso del juego, pero la vuelta de tuerca va un poco más allá y se resume en una palabra: acrobacia. ***Tomb Raider*** no












***CUESTIONES DE GÉNERO*** A pesar de las críticas, y el obvio diseño pro-testosterona de las sucesivas encarnaciones de Lara, lo cierto es que Tomb Raider es jugado por muchas mujeres, no precisamente habituales de los videojuegos_



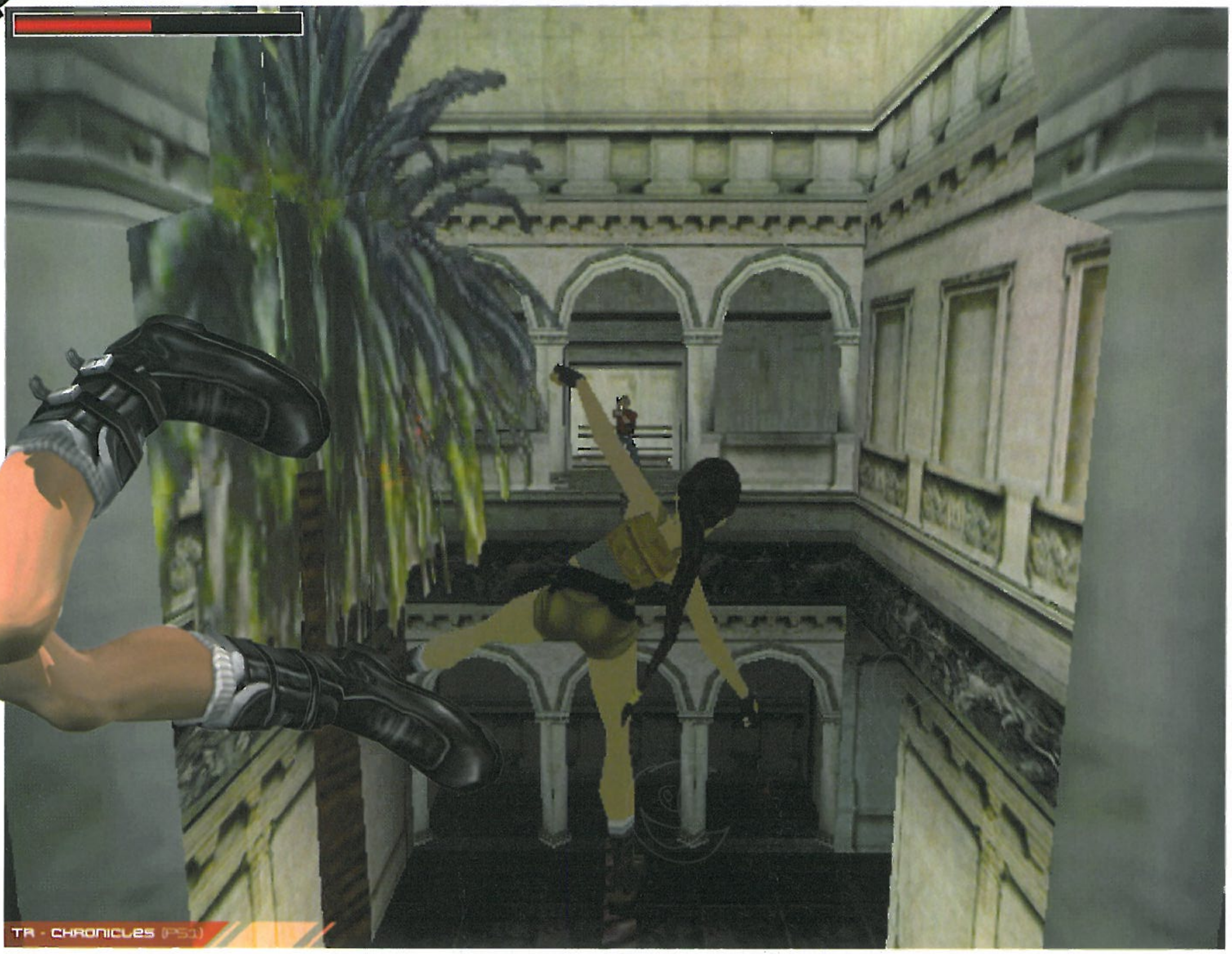

GRACIAS A TOMB RAIDER Y A LAS 3D, LOS PUZZLES DAN UN SALTO EVOLUTIVO

sólo lleva la plataforma y el puzzle a la tercera dimensión – en unos escenarios vastos que requieren una exploración exhaustiva, además -, sino que refuerza la concepción física del arcade de plataformas y convierte a su protagonista en una acróbata por necesidad. No se trata sólo de alcanzar un interruptor, sino de hallar el modo de salvar distancias imposibles, de calcular saltos al milímetro y, muchas veces, de hacer todo esto contrarreloj. El puzzle es físico y física. Y ambientado, por otra parte, en escenarios realistas de sabor cinematográfico y con todo el encanto del género de aventuras clásico –arqueología, fosos de púas... ¡un tiranosaurio!-, en los que los desarrolladores demostraron una increíble pericia para solventar las limitaciones técnicas: el uso y abuso de cubos quedaba difuminado por la acertada elección de escenarios. De hecho, **Toby Gard** llegó a afirmar que ***Tomb Raider*** no tiene exteriores porque, simplemente, no podían hacerlos bien.

## ¡MÁS MADERA!

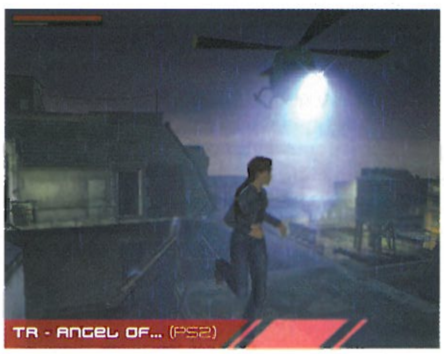
Las bases para crear una serie de éxito estaban más que sentadas, y las secuelas irían produciéndose a un ritmo anual infernal. En noviembre de 1997 se publicó ***Tomb Raider II***, en el que **Core Design**, usando el mismo motor gráfico, intentó pulir algunos fallos del primero (obtusos ángulos de cámara, numerosos glitches, añadió iluminación dinámica...). Se creó para ello un editor de niveles que permitía ir testeándolos mientras se creaban para depurar errores. El resultado tuvo momentos excepcionales, como el celebrado nivel de Venecia. Se afrontaron también algunas de las críticas recibidas con ***Tomb Raider***: se añadió más acción, también contra enemigos humanos – aunque este movimiento se criticaría igualmente – y se permitió salvar la partida en cualquier momento (en la versión de consola de ***Tomb Raider*** sólo podía salvarse en sitios concretos), lo cual a su vez generó la sensación de cierta sencillez. Junto con algunos nuevos movimientos, nuevas armas y unos escenarios mucho más grandes, ***Tomb Raider II*** supuso un abrumador éxito comercial, y está considerada, junto a la primera, como la mejor entrega de la serie.

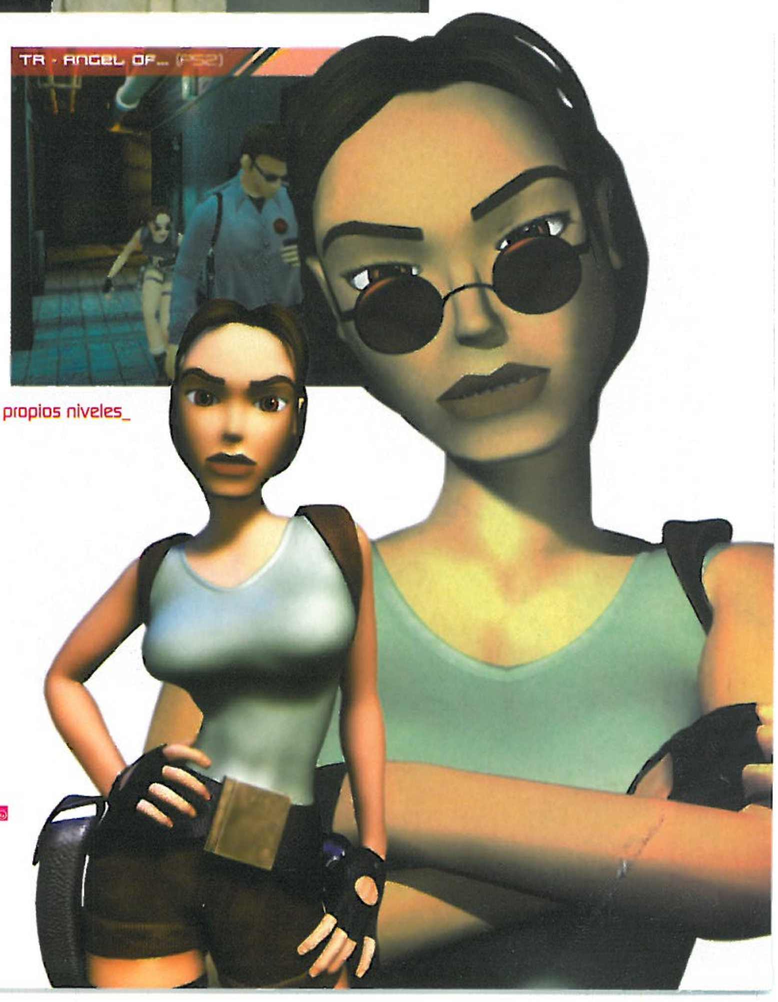
En 1998 se publicó ***Tomb Raider III***, y volvió a ser un rotundo éxito de ventas. Lara lució nuevas habilidades gimnásticas, se añadieron un par de nuevas armas, algunos extras en los escenarios (corrientes de agua impracticables, arenas movedizas), y




***TESTOSTERONA DISPARADA*** A nadie se le escapa la voluptuosidad buscada de Lara, que siempre ha disparado la imaginación de muchos fans. Basta como ejemplo el parche Nuderaider (que permitía jugar con una Lara como dios la trajo al mundo, pero crecidita), contra el que Eidos sigue batallando_




***DO IT YOURSELF*** Tomb Raider Chronicles incluía el editor usado por Core Design, para que los aficionados crearan sus propios niveles_

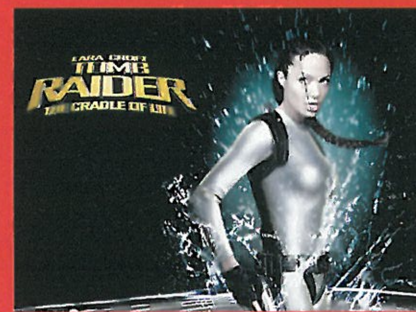
**Core Design** se decantó por una estructura no lineal (podía elegirse el orden de las misiones) y algún ajuste de mecánica (componente de sigilo en el escenario de Nevada). Sin embargo, esta tercera entrega tenía carencias gráficas. El motor gráfico vuelve a ser el mismo, algo más pulido, eso sí (arriesgándose **Core Design** con muchos exteriores). Pero se aprecia agotamiento y clara desventaja visual con respecto a otros productos. Ya desde el primer nivel, un audaz escenario selvático, el motor se muestra demasiado tosco en su esquematismo geométrico, con algunos logros, pero pocos éxitos. Paradójicamente, el distanciamiento de la ambientación puramente arqueológica – emprendido quizá con propósito de novedad -, restaba algo de gracia a un título que hasta ahora abrazaba con orgullo el cliché.

## SOMBRAS Y LUZ

***Tomb Raider - The Last Revelation*** y ***Tomb Raider Chronicles*** aparecieron en 1999 y 2000 respectivamente, y en ambos se agudiza el agotamiento de la serie, hasta el punto de que con **Chronicles**, un repaso póstumo a episodios de juventud









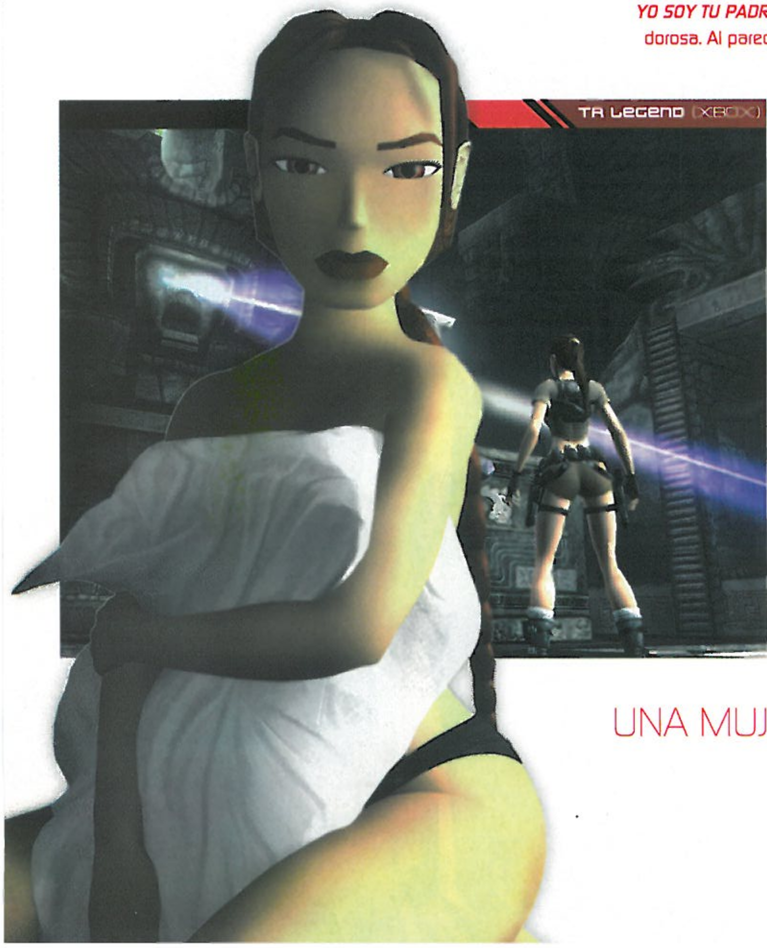


TR LEGEND (PS2)

*YO SOY TU PADRE* Tomb Raider Legend nos devolvió a una Lara esplendorosa. Al parecer, la entrada de Toby Gard en el proyecto fue decisiva_

## Y LLEGÓ EL CINE...

Ningún gran éxito comercial escapa a la mirada de Hollywood. No era de extrañar que tarde o temprano alguna productora fijara su atención en Tomb Raider, con unas cualidades como producto de éxtito tan marcadas: aventura, exotismo, acusado sentido cinematográfico y una heroína de carácter, tetas punzantes y más recursos que una navaja suiza. En 2001 se estrenó Lara Croft: Tomb Raider, dirigida por Simon West y producida por Paramount. No fue sobresaliente, aunque sí tenía sus momentos. A los fans, que suelen ser unos sosos, les hizo más bien poca gracia. La secuela fue Tomb Raider: La Cuna de la Vida, con resultados casi estrepitosos. Lo mejor de las adaptaciones, la presencia de Angelina Jolie: con su aura de autosuficiencia y de romperte el cuello si le das un cachete en el culo sin que te lo haya pedido, no había nadie más adecuado para el papel de Lara. Además de las películas (se rumorea sobre una tercera), la serie cuenta con adaptaciones al cómic a cargo de la editorial Top Cow, y tres novelas de Ballantine Books.



TR LEGEND (XBOX)

de una Lara que en **The Last Revelation** parece morir, la serie daba la sensación de no saber cómo avanzar. Seguía empleándose el mismo motor gráfico, que, aunque mucho más depurado (seguramente los gráficos fueron los mejores de la serie hasta el momento), perdía en comparación con otros juegos contemporáneos mucho más avanzados (*Tony Hawk's*, *Final Fantasy VIII*). Muchas partes del escenario seguían hechas con texturas 2D (los muros escalables), y los *glitches* y *bugs* seguían existiendo (la versión para **PC** de **Chronicles** era insufrible). Las pequeñas incorporaciones al repertorio de Lara no sólo no suavizaban la sensación, sino que en algunos casos (el funambulismo) resultaban un auténtico tostón.

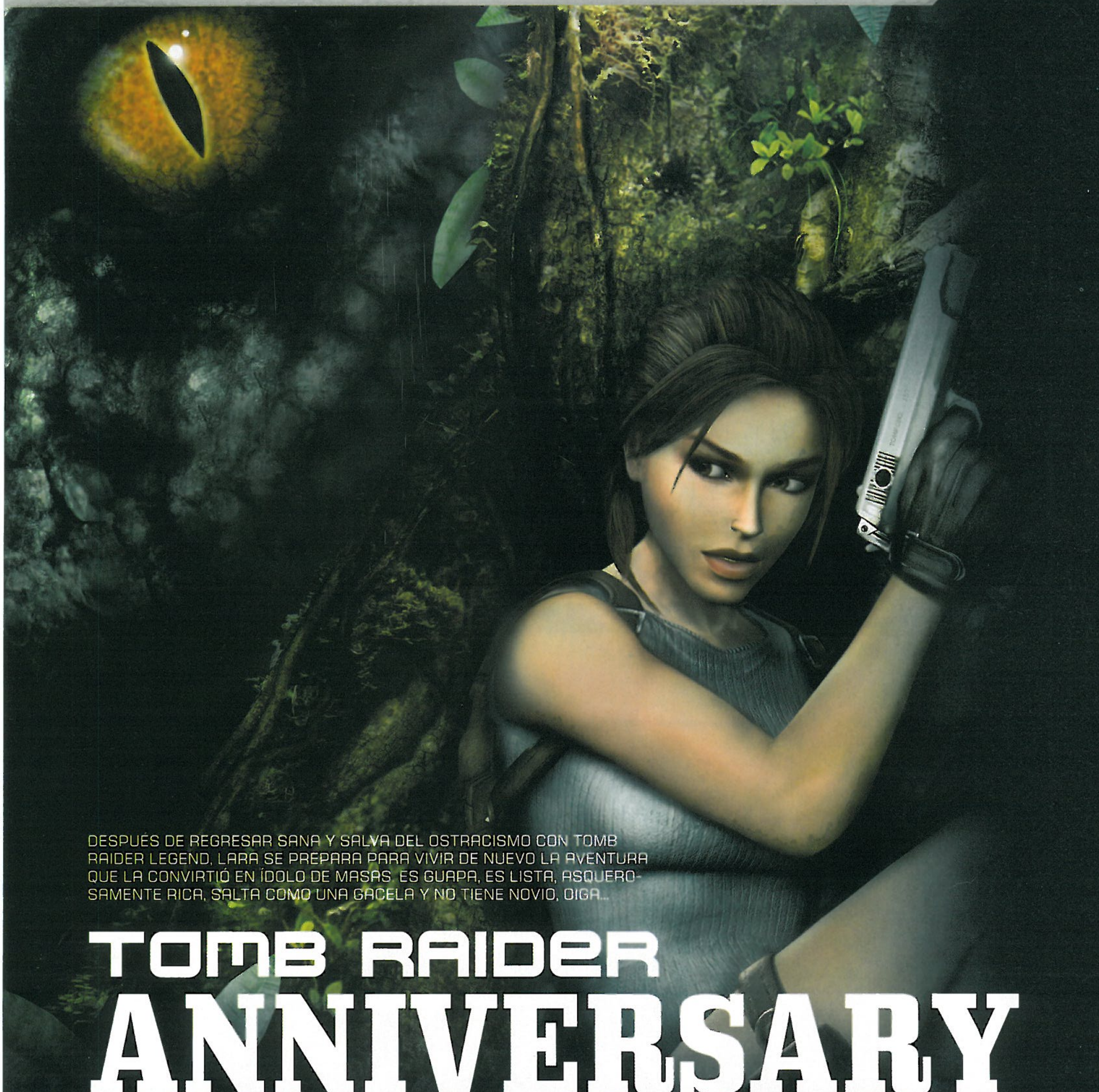
Pero llegó la nueva generación, y con ella **Tomb Raider Angel of Darkness** (2003, **PS2** y **PC**) y la temida defenestración de la serie. El debut en **PS2** fue espantoso: el control de Lara era farragoso, el componente de aventuras se evaporaba, la acrobacia perdía importancia, la exploración también y surgieron numerosas inconsistencias argumentales. En una entrevista para *Edge*, desde **Core Design** se afirmó que el fiasco se debió a la presión de la propia **Eidos**, que necesitaba cubrir objetivos financieros, lo cual obligó a recortar secciones enteras del juego. Sea como fuere, algo había cambiado drásticamente en **Tomb Raider**. Ya no era divertido jugar con Lara. Ni siquiera mirarle el culo...

La cosa cambió, sin duda, en este 2006 que acaba. Con **Crystal Dynamics** al frente del proyecto, rescatando a Toby Gard como consultor, Eidos publicó *Tomb Raider Legend*, que recupera a Lara Croft en su plenitud más rotunda y saltimbanqui. Con **Legend** volvió la cinemática más cinematográfica, la exploración glotona de yacimientos arqueológicos, una acción mucho más depurada, un motor gráfico impecable, y un control renovado e intuitivo de una Lara que, cuando todo parecía perdido, vuelve a ponernos tontorrones. Y de qué manera.

_game over

UNA MUJER MASCULINIZADA, DICEN. ¿Y QUIÉN SE QUEJA?


NINTENDO DS
12+
www.pegi.info
Lara Croft Tomb Raider: Legend © 2006 Core Design Ltd. Lara Croft, Tomb Raider and the Tomb Raider logo are trademarks of Core Design Ltd. Eidos and the Eidos logo are trademarks of Eidos. All rights reserved. GAME BOY ADVANCE AND NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
LARA CROFT TOMB RAIDER LEGEND
SALTA A NINTENDO DS
CON LARA CROFT
¿A QUE NO LA ESPERABAS EN NINTENDO DS?
Una nueva entrega mucho más emocionante del mejor juego de aventura de los últimos años: Tomb Raider Legend. Aprovecha las posibilidades que te ofrece la pantalla táctil y disfruta de los vídeos inéditos sólo disponibles en la versión para DS.
3D
También disponible en:
GAME BOY ADVANCE
¡A TOCAR!
CRYSTAL DYNAMICS
eidos



DESPUÉS DE REGRESAR SANA Y SALVA DEL OSTRACISMO CON TOMB RAIDER LEGEND, LARA SE PREPARA PARA VIVIR DE NUEVO LA AVENTURA QUE LA CONVIRTIÓ EN ÍDOLO DE MASAS. ES GUAPA, ES LISTA, ASQUEROSAMENTE RICA, SALTA COMO UNA GACELA Y NO TIENE NOVIO, OIGA...

# TOMB RAIDER ANNIVERSARY

_CHIARAFAN



**EL MUNDO PERDIDO** La fase a la que hemos podido jugar se desarrolla en un paraje donde los dinosaurios y los puzzles enrevesados campan a sus anchas_



El término *remake* ha pasado ya a nuestro vocabulario gracias a la industria del cine, junto a otros igual de útiles en nuestro devenir diario como *spin-off* o precuela. Normalmente, Hollywood hace uso y abuso de este recurso para destrozar grandes clásicos del cine, sustituyendo buenas interpretaciones y un guión sólido por efectos especiales y estrellas unineuronales. A esta moda también se apuntan los videojuegos, señal de que se trata de una industria que va madurando. El último caso es la saga *Tomb Raider*. Tras cerrar la boca a más de uno con el regreso triunfal de Lara en *Tomb Raider Legend*, **Eidos** ha decidido seguir por los mismos derroteros (y de paso aprovechar el tirón para llenar sus arcas, que nunca viene mal) y lanzará el próximo mes de abril, en exclusiva para **PS2** y **PSP** (suponemos que las consolas de nueva generación recibirán más adelante una nueva entrega) este capitulo, que han denominado **Anniversary**. Diez años después de la entrega original, Lara vuelve a enfrentarse a los mismos peligros, situaciones, puzzles y enemigos de la primera entrega, pero con el motor gráfico y la jugabilidad de **TRL**. Es decir, un control mucho más natural, más movimientos para la protagonista y rompecabezas con más lógica, donde la física tiene mucho que decir. No faltará ni la aparición del famoso T-Rex, que por lo que nos contaron los programadores es uno de los momentos más recordados por todos aquellos que jugaron en su momento al *Tomb Raider* original.

LARA HA APRENDIDO MUCHO EN ESTOS DIEZ AÑOS DE HISTORIA LÚDICA_



**VERSIÓN PSP** La portátil de Sony contará con su propia entrega, muy similar a la de PlayStation 2, y programada por el mismo estudio que TR - Legend_

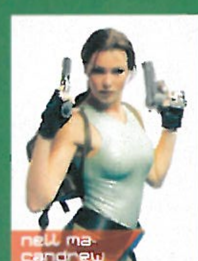


**CONTROL** Atrás quedaron los saltos calculados al milímetro. La jugabilidad de Tomb Raider Legend vuelve a estar presente en esta entrega aniversario._



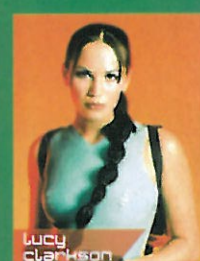








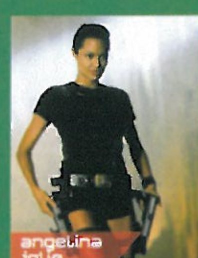











## LAS LARAS

Desde 1996, cuando comenzó a promocionarse el primer *Tomb Raider*, muchas han sido las féminas que han cedido su imagen para goce y disfrute de millones de fans y de sus húmedos sueños erótico-arqueológicos. Nuestra favorita (aparte de la voluptuosa **Angelina** que la interpretó en el cine) es **Jill de Jong**.

exclusiva mundial

# BLACKSITE
## AREA 51

PODEMOS CONFIRMARLO: LA RUMOREADA SECUELA DEL SHOOTER AREA 51 DEFINITIVAMENTE SERÁ. TANTO PARA PS3 COMO XBOX 360. ESTUVIMOS EN LOS ESTUDIOS DE MIDWAY EN AUSTIN, LA BELLA TEXAS, PARA COMPROBARLO CON NUESTROS PROPIOS OJOS

_STAN BY



[PS3 - XBOX 360]



***SWEET HOME NEVADA*** El juego comienza en Irak, para luego trasladarnos a Nevada a enfrentarnos... a esto_

Voy a permitirme una advertencia: cuando vayáis a Estados Unidos, estad preparados para ser sometidos a cuestionarios largos, absurdos y más personales de lo que parece lógico en esto de las democracias. Las nuevas medidas de seguridad hacen que a uno le pregunten hasta por el color de los calzoncillos varias veces. O casi.

En cualquier caso, con nuestra VISA bien estampadita, llegamos a Austin para una presentación en exclusiva del *work-in-progress* de **BlackSite: Area 51** – que así se llamará la secuela del *shooter Area 51*– y una visita por los estudios de **Midway** en la ciudad tejana. Primera impresión: ya nos gustaría a la mayoría de trabajadores de este país tener oficinas como algunas de las que se gastan en USA. **Midway** es buen ejemplo de confortabilidad, de espacios amplios, diseño *state-of-the-art*, de cocinas para empleados en condiciones, de cubículos agradables... La sensación es la de un lugar propicio para el trabajo largo pero agradecido, y donde se busca la creatividad y la espontaneidad, con espacios llenos de pizarras para hacer *brainstorming* decorados con carteles de antiguas películas de marcianos para crear ambiente, y un lugar que han bautizado como la Autopsia: cuatro grandes monitores que sirven para analizar el juego en desarrollo, conectados a una sala en la que pueden jugar una decena de testeadores aislados, cuyo progreso puede seguirse en directo. La Autopsia contiene una extensa base de datos sobre las pruebas, registrando cualquier dato imaginable respecto al juego: niveles de vida durante la sesión, gasto de munición, etc. Una herramienta vital para el refinamiento de escenarios y de dificultades.

INTELIGENCIA ARTIFICIAL DE NUEVA GENERACIÓN. ESA, AL MENOS, ES LA IDEA

## ALIENS EN EL 7-ELEVEN

En Midway parecen no estar demasiado contentos con los derroteros que está tomando la política de su país. No vamos a desvelar tramas del juego antes de que esté terminado, pero la política y maniobras oscuras en la sombra, generalmente directamente contra los intereses de los ciudadanos, van a tener un peso específico en él. En una palabra: conspiranoia. Y si unimos la paranoia conspiranoica con la ciencia-ficción, es fácil ver cómo el juego entronca con una larga tradición sci-fi cuyo referente más identificable por el gran público sería fácilmente Expediente X, la serie creada por Chris Carter, vertebrada en torno a la existencia real y ocultación decidida de fenómenos paranormales y extraterrestres. Y si hacen falta más conexiones para casuales o desmemoriados: la voz de Ethan Cole en el primer Area 51 de Midway la puso el mismísimo David Duchovny.

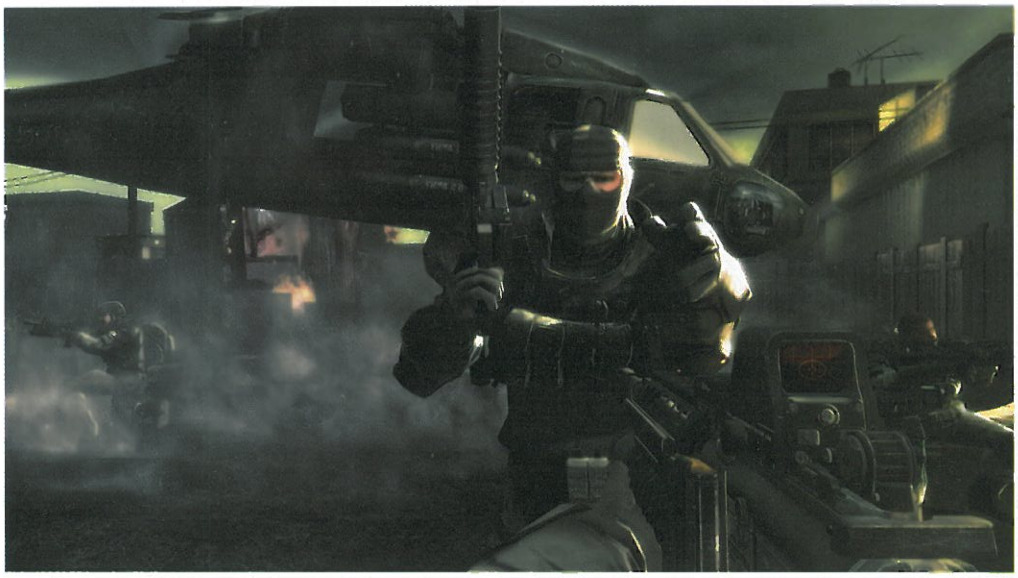




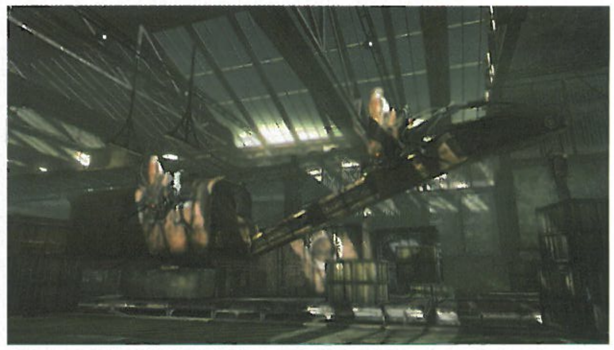


***VIDAS EXTRA*** Los miembros de la escuadra actuarán como las vidas del jugador. No mueren, pero caen incapacitados_





DISEÑO INTELIGENTE La importancia de la squad es vital, pero en Midway son plenamente conscientes de los problemas que pueden acarrear los NPCs demasiado moscones. Por ello, cada localización del juego está diseñada y programada reservando espacios concretos para cada personaje, dejando respirar al jugador y no interponiéndose en su camino_









ESTUDIOS MIDWAY Arriba, sala para brainstorming, convenientemente decorada. A la derecha, Harvey Smith, Director Creativo_



GO, SOLDIER, GO LA gestión de la tropa es una de las claves del combate en BlackSite Area 51. Recuerda: por muy cruel que suene, es mejor que caigan ellos antes que tú. Aunque si no lo hacen, será todo más fácil_

Pero vamos al meollo: el juego. El material que nos mostraron de ***BlackSite*** consistió en una demo para **Xbox 360** jugada por **Jim Stiefelmeister**, Director Creativo del proyecto, que, nos dijeron, fue producida seis meses antes y reflejaba un estado prematuro de desarrollo (lo más reciente se verá en el **Gamer's Day**, en enero). Vimos, además, varias secuencias y arte en desarrollo de lo que será el cuerpo cinemático del juego –impresionantes escenas de cataclismos militares en la aún secreta base Area 51-, así como los trabajos de animación que está haciendo el equipo. Tanto **Jim** como **Harvey Smith** –otro de los Directores Creativos-comentaron que su intención con ***BlackSite*** es dar un paso más allá en los *shooter* en primera persona, concentrándose principalmente en la inteligencia artificial. Lo que pudimos ver, especialmente en el área de programación, promete bastante: los miembros de la escuadra que siempre acompaña al jugador se construyen mediante varias instancias de animación que funcionan al mismo tiempo. Esto permite una individualización extrema en los personajes, sin necesidad de compartir diseños, pero también un firme control sobre la actitud y la moral de cada uno. Suponiendo que esto cristalice al cien por cien en el producto final, cada soldado reaccionará ante lo que ocurra a su alrededor -la intensidad del combate, la efectividad del propio jugador– actuando en consonancia (luchando fieramente, buscando cobertura, tomando la iniciativa), con un grado de precisión no visto hasta ahora. Estas *squad-mechanics*, que auguran una mecánica dependiente del rendimiento del jugador, y la individualización de personajes son, según **Harvey Smith**, el auténtico objetivo del desarrollo.

También han querido en **Midway** alejarse de la ambientación al uso del *shooter* de *sci-fi*. En ***BlackSite*** la acción transcurrirá en lo que ellos llaman el *backyard*, el patio trasero. Los alienígenas, que serán otra vez el enemigo a batir –aunque con matices que no vamos a desvelar-, se pasearán por decorados de aspecto cercano, alejando la acción de la manida instalación über-científica, y acercándola a escenarios del día a día.

...game over

# Vip Móvil 5575

SER DIFERENTE ESTÁ EN TU MÓVIL

Coste del mensaje 1,2 € + IVA

## FONDOS

Envía FONDO seguido del nombre de la imagen que quieras al 5575. Ej.: FONDO HADA8

Suscríbete a los fondos de chicos más explosivos: Envía ALTA ZETACHICO al 7733. Compatible con móviles multimedia. Requiere 2 sms

TOP — NUEVOS




## CONFIGURA TU MÓVIL

Si tu móvil no está configurado para recibir productos multimedia envía CONFIGURAR al 5575. Requiere 2 sms

## FONDONOMBRES

Envía FONDO seguido del código del que quieras y tu nombre al 5575. Ej.: FONDO BESADOS CARMEN

Requiere 2 sms




## JUEGOS

Envía JUEGO seguido del código del que quieras al 5575. Ej.: JUEGO BLOXX

Suscríbete a los juegos más adictivos: Envía ALTA ZETAJUEGO al 7733. Compatible con móviles multimedia.

LOS +ADICTIVOS




Requieren 3 sms excepto millonario, bupuppies, sonic, papanoel y bandicoot que requieren 4 sms.



## ¡Música ORIGINAL!




Envía TONO, POLITONO o SONITONO y el código al 5575. Ej.: SONITONO SILENCIO

| Tema | Código | Tema | Código |
|---|---|---|---|
| DAVID BISBAL - SILENCIO | SILENCIO | AVENTURA Y DON OMAR - ELLA Y YO | ELLAYYO |
| Soraya - Self Control | selfcontrol | Merche - Eras Tú | eras |
| David Bisbal - Soldado De Papel | soldado | September - Satellites | satellites |
| Merche - Bombón | bombon | David Bustamante - Bésame | besame |
| David Tavare - Summerlove | summer | Chenoa - Tengo Para Ti | tengo |
| María Isabel - De Que Vas | deque | Manu Tenorio - Entenderás | entenderas |
| JMP - Tu Gatita | gatita | La Caja De Pandora - Dónde Te Escondes | escondes |
| Manuel Carrasco - Y Ahora | yahora | Rosa - Más Allá | masalla |
| Merche - Necesito Libertad | libertad | JMP - Toda La Noche | lanoche |
| Santa Fé - Fruto Prohibido | fruto | Antonio José - Te Traigo Flores | flores |

**Si quieres bajarte un videoclip**

Envía VIDEO seguido del código del que quieras al 5575. Ej.: VIDEO CARRASCO

Videos requieren 3 sms — Tonos y politonos requieren 2 sms. Sonitonos 3 sms

## TOP

Envía TONO, POLITONO o SONITONO y el código al 5575. Ej.: SONITONO LUCKY

Movilisto advierte que algunos tonos de señal de llamada son versiones propias de grandes éxitos.

VO VERSIÓN ORIGINAL (música y voz originales del cantante) — S SONIDO REAL (sonitono). Tonos y politonos requieren 2 sms. Sonitonos 3 sms.

| nº | Canción | Código |
|---|---|---|
| 1 | Lucky Twice-Lucky | VO lucky |
| 2 | El Último Mohicano | S mohicano |
| 3 | Salve Rociera | S salve |
| 4 | Batuka Power - Bendita | VO bendita |
| 5 | Holly Dolly - Dolly Song | VO dolly |
| 6 | Let Me Out | S letme |
| 7 | Aire Ke Respiro (Por eso te canto...) | S respiro |
| 8 | Ni Una Sola Palabra | S palabra |
| 9 | Noche De Sexo | S desexo |
| 10 | A La Primera Persona | S primera |
| 11 | David Bisbal - Quién Me Iba A Decir | VO decir |
| 12 | Por La Boca Vive El Pez | S elpez |
| 13 | Libertá (Hip Hop) | S liberta |
| 14 | Ojú Lo Que La Quiero | S oju |
| 15 | Labios Compartidos | S labios |

### ÉXITOS

| canción | código |
|---|---|
| Con Un Porrito En La Mano | S porrito |
| Angelito Vuela | S angelito |
| So Payaso | S payaso |
| Rakata | S rakata |
| Farándula | S farandula |
| Conteo | S conteo |
| Besos | S besos |
| Te Busqué | S tebusque |
| Campanera | S campanera |
| Me Voy | S mevoy |
| No Te Vistas Que No Vas | S vistas |
| En Qué Estrella Estará | S estara |
| Valió La Pena | S valio |
| Puede Ser | S puedeser |
| Tus Ojitos Negros | S ojitos |
| Kate Ryan - Alive | VO alive |
| Paquito El Chocolatero | S paquito |
| Palabras Más, Palabras Menos | S palabras |

### CINE Y TV

| canción | código |
|---|---|
| La Muerte Tenía Un Precio | S lamuerte |
| Rebelde | S rebelde |
| La Pantera Rosa | S pantera |
| Gladiator | S gladiator |
| Piratas Del Caribe | S caribe |
| Voy A Vivir (Anuncio Hormigas) | S avivir |
| El Bueno, El Feo Y El Malo | S bueno |
| Te Falta Veneno (Yo Soy Bea) | S tefalta |
| El Bar Coyote | S coyote |
| Te Entiendo (Los hombres de...) | S teentiendo |
| Pasodoble Miranda (Móvil de Paco) | S miranda1 |

### LO ÚLTIMO

| canción | código |
|---|---|
| Si Estoy Loca | estoyloca |
| Limón Y Sal | ysal |
| David Bisbal - Torre De Babel | VO babel |
| La Banda Del Puente Rojo - Yasuri Yamileth | VO gillette |
| Quisiera Yo Saber | yosaber |
| Irreplaceable | irreplaceable |

## Poema 2007




Envía POEMA 2007 al 5575 y cada vez recibirás uno nuevo

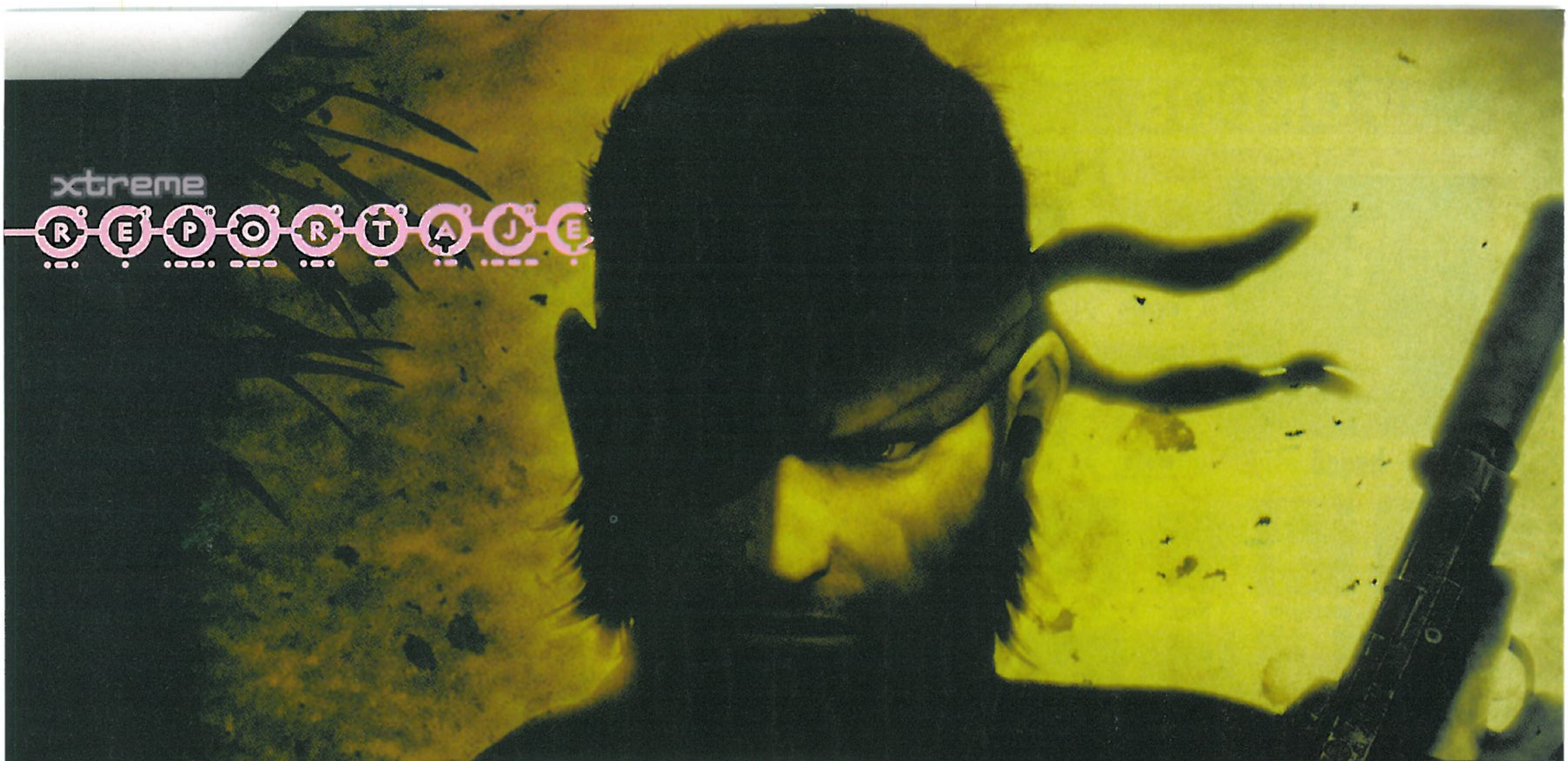
Requiere 1 sms

## ¡LIMPIA TU PANTALLA!

Si quieres hacer desaparecer el logo de tu operador, envía BORRAR al 5575 y la pantalla de tu móvil quedará limpia.




Sólo modelos Nokia.






# METAL GEAR SOLID

## PORTABLE OPS

[PSP]

DEJA DE SOÑAR CON EL MGS4 DE PS3, O PODRÍAS PASAR DE ALGO LA ULTIMA GENIALIDAD DE HIDEO KOJIMA. EN ABRIL LLEGARÁ MGS PORTABLE OPS, UN TACTICAL ESPIONAGE ACTION EN EL QUE PODRÁS DEMOSTRAR LA CAPACIDAD DE LIDERAZGO DEL SNAKE ORIGINAL, EL CÉLEBRE BIG BOSS. EN ESTE UMD ENCONTRARÁS ACCIÓN, UN MOTOR GRÁFICO INCREÍBLE Y EL USO MÁS SORPRENDENTE DEL WI-FI DE PSP.

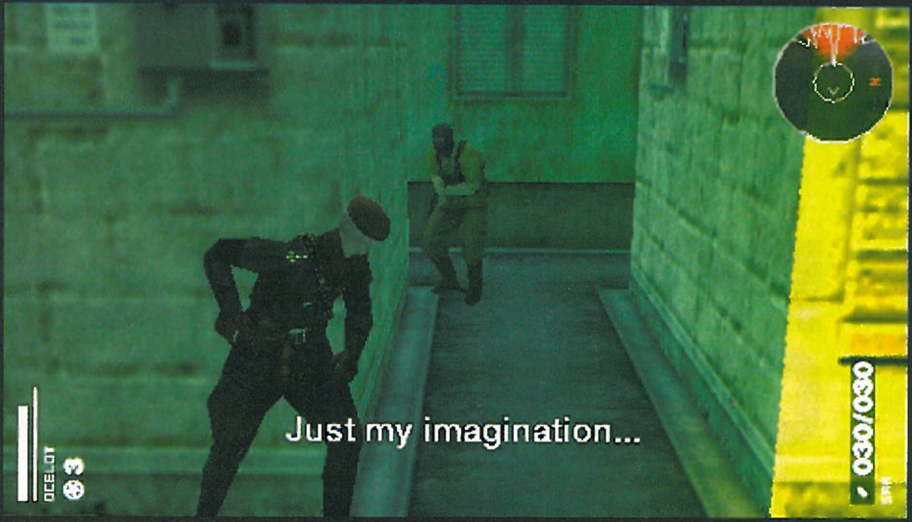
_NEMESIS






**¡VIVA STALIN, HICS!** Las tropas soviéticas ya no tienen el aguante de antes. Este oficial se ha caído redondo con el segundo mini de aguarrás con limón_




**¡DADME TROPAS, MÁS TROPAS!** Usa la PSP para detectar redes Wi-Fi y crear soldados especiales, captura a los guardias que pululan por el escenario, o busca en internet los passwords con personajes especiales, como Revolver Ocelot o Eva. En cualquier caso, más te vale andar con cuidado, porque podrías perderlos..._



**CQC PORTÁTIL** El control es similar al de PS2 (salvo por no tener un segundo joystick analógico). Incluso podrás ejecutar llaves

Desconozco de dónde saca las ideas **Hideo Kojima**. Quizás tenga un ejército de esclavos pensantes, o puede que jamás duerma, pero lo cierto es que no hace más que sorprendernos con una genialidad tras otra. Su última criatura, *MGS Portable Ops*, no sólo se atreve a adaptar el motor gráfico del *MGS3 Substance* de **PS2** a la portátil de **Sony**, sino que hace un uso realmente brillante del *wi-fi* de la consola. Pero antes de entrar a valorar esta revolución inalámbrica, será mejor explicar en qué consiste **MGS Portable Ops**. La acción arranca en 1971, siete años después de los hechos narrados en *MGS3*. Big Boss es capturado en Colombia y despierta en una prisión, en la que contacta con un jovenzuelo llamado Roy Campbell (sí, el mismo que tres décadas más tarde daría las órdenes a Solid Snake). A partir de ahí arranca una aventura en la que se reencontrará con rostros conocidos, otros nuevos y que promete desvelar uno de los grandes enigmas de la saga *MGS*: cómo Big Boss traicionó a EE.UU. para formar Outer Heaven. Tras las dos entregas de *Metal Gear Acid*, centradas en combates con cartas, **MGS Portable Ops** recupera la clásica mecánica de infiltración. El soberbio motor gráfico permite girar la cámara (como sucedía en *MGS3 Subsistence*) para tener en todo momento una vista perfecta de nuestro personaje. Te esconderás en cajas, golpearás las paredes para llamar la atención de los enemigos, dispararás en primera persona...pero esta vez no actuarás sólo. **MGS Portable Ops** se centra en crear, entrenar y liderar comandos de soldados para actuar en equipo. Algo esencial, teniendo en cuenta que en esta entrega sólo podrás llevar contigo cuatro items (armas, raciones, munición). Tendrás que afrontar las misiones con diversos personajes, combinando sus habilidades para cumplir cada objetivo. ¿Y como conseguir esos soldados? Hay dos formas. La más directa, localizando enemigos, dejándolos K.O. y llevándotelos a tu cuartel general. La otra, y aquí reside la verdadera genialidad del juego, consiste en utilizar la capacidad de la **PSP** para detectar redes *wi-fi*. Cada vez que la consola detecte una red, creará un soldado especial con esos datos, un soldado más poderoso que los que suelen aparecen en los escenarios del juego. Algo así como el *Barcode Battler*, pero a lo bestia. Con esos soldados en tu poder, podrás utilizar sus diferentes habilidades para hacer que luchen contigo, que espíen para tí o que te suministren más armas. Esas mismas tropas podrán ser utilizadas al combatir contra otros usuario (hasta seis), ya sea en *wi-fi ad-hoc* o en modo infraestructura. Si te vencen, tu pequeño ejército pasará al Memory Stick de tu rival. Y la cosa no acaba aquí. Y cuando **Sony** comercialice el GPS de **PSP**, podrás usarlo para conseguir tropas exclusivas del país desde el que estés jugando. _game over

MGS PORTABLE OPS CUENTA CON LOS DIBUJOS DE ASHLEY WOOD Y LA VOZ DE DAVID HAYTER COMO BIG BOSS

# PS3 SIGUE CRECIENDO

NOSOTROS SEGUIMOS SIN PLAYSTATION 3 EN NUESTRO CONTINENTE, PERO SIEMPRE PODREMOS CONSOLARNOS CON LAS IMÁGENES DE LAS NOVEDADES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR A JAPÓN Y ESTADOS UNIDOS. DE ENTRE TODOS LOS AQUÍ MOSTRADOS, OS RECOMENDAMOS QUE SIGÁIS DE CERCA LA EVOLUCIÓN DE MOTORSTORM Y DE DOS MARAVILLAS DE SEGA: VIRTUA FIGHTER 5 Y VIRTUA TENNIS 3_

_EVIL PRINCESS Y MELONGASOIL




**EFECTOS GRÁFICOS** Los efectos climáticos y, sobre todo, de agua, son lo más impresionante del motor gráfico de Virtua Fighter 5_






**REALISMO** El aspecto y la jugabilidad de VF5 son de lo más realista_

## VIRTUA FIGHTER 5

Una vez más, una nueva consola de **Sony** es capaz de conquistar el corazoncito de los aficionados al combo, los juggles y los golpes especiales... a la lucha, vamos. Después del anuncio por parte de **Namco** de la aparición, en forma descargable, de una versión de *Dark Resurrection* para **PS3**, **Sega** adelanta por sorpresa el lanzamiento de la quinta entrega de *Virtua Fighter* (que se pondrá a la venta el día 8 de febrero en Japón y el 20 en Estados Unidos). A falta de algo más de un mes para que los aficionados nipones disfruten de **VF5**, **Sega** nos invitó a sus oficinas para disfrutar con una beta muy avanzada del juego; allí descubrimos que *Virtua Fighter* sigue siendo uno de los más grandes juegos de lucha en



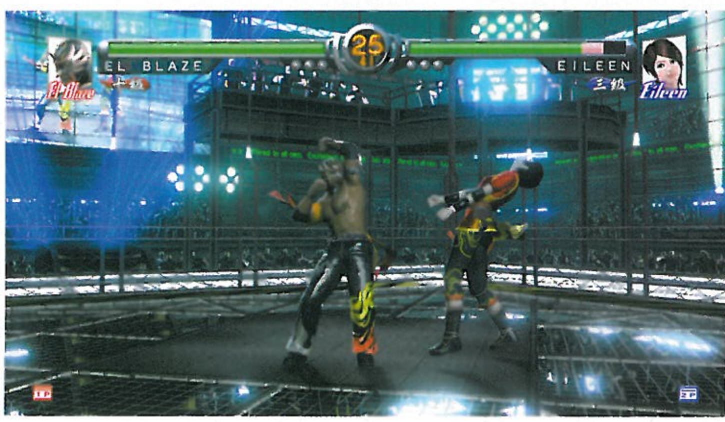









3D, que en cuestión de gráficos no hay nada que se le acerque en el género y que, una vez más, hay que ser Dios para manejar a Akira lo suficientemente bien como para ganar un par de combates seguidos. **Sega** ha confirmado que la versión para **PS3** será calcada a la *Revision* B de la recreativa (y no a la A, como se creía antes), que se ha realizado una conversión directa a **PS3** porque su procesador de vídeo es prácticamente idéntico al del hardware *Lindbergh* y que, ¡oh, sorpresa!, el juego no incluirá modos de juego *on-line*. Esperemos que **Sega** España se caracterice por lanzamientos como éste y por traer a nuestro país el arcade stick que saldrá en Japón.




**PERSONAJES** Eileen y El Blaze son las nuevas incorporaciones al elenco de luchadores de la saga VF_



# MOTORSTORM

Este juego convence desde su planteamiento hasta su puesta en escena. Tomando el impresionante Monument Valley como escenario, un festival de música y de cultura off-road como marco, **MotorStorm** constará de cuatro tickets, cada uno de ellos con acceso a otras tantas fases. Cada una de ellas propone un reto a los mandos de un determinado tipo de vehículo (desde cabezas tractoras hasta motos, pasando por ATV, coches de rally o buggies) y, una vez superado, la posibilidad de experimentar sus diferentes trazados una y otra vez. En cada carrera no encontraremos sólo vehículos de la misma categoría que el nuestro, sino que competiremos contra todo tipo de máquinas. Añadiendo esto a los diferentes trazados de cada circuito y la compleja Inteligencia Artificial de la que harán gala el resto de conductores, el juego adquiere unas dosis estratégicas que lo hacen mucho más interesante que un título de carreras al uso. Y todo respaldado por un gran acabado gráfico y una tremenda espectacularidad en los accidentes (rag doll en los motoristas incluido).



**MALA IDEA ARTIFICIAL** Los conductores no se limitarán a buscar la trazada óptima del circuito sino que te entorpecerán al máximo_









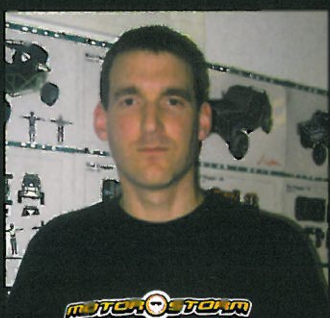
**INDIRECTAS** Dicen en Evolution que hacer coches cromados y con neones es demasiado fácil en la nueva generación: ellos querían nubes de polvo, barro en los cristales..._

UNA AMBIENTACIÓN DE LUJO PARA ESPECTACULARES CARRERAS ENTRE TODO TIPO DE VEHÍCULOS



**MOTORISTA FANTASMA**
Al ir sobre dos ruedas podrás interactuar con otros jugadores y empujarles, hacerles gestos amenazantes..._

## ENTREVISTA



## SIMON BENSON (PRODUCER)

**¿Cuál es el mayor desafío de trabajar con la nueva generación?**
Las consolas son más potentes y pueden mostrar más detalle, y esto supone trabajar más en las texturas, dotar a todo de más información...

**¿Pudieron incluir en el juego todo lo que les hubiera gustado o el hardware seguirá siendo siempre un límite?**
Nunca se puede incluir todo lo que se quiere porque siempre se van ocurriendo más y más cosas... Pero la ventaja que tiene PS3 es que permite ampliar contenidos mediante las descargas, algo en lo que ya estamos trabajando.

**¿Qué ofrece MotorStorm que el jugador no pueda encontrar en otros títulos?**
El principal rasgo distintivo de MotorStorm es que no ofrece un trazado único, es más profundo que llegar de un punto a otro siendo el más rápido. Aquí hay que competir, hay que esquivar a los vehículos más grandes, sacar provecho de las peculiaridades del terreno... se podría decir que es un juego de carreras con dosis de puzzle porque el camino más corto no es siempre el más rápido.

**¿Qué longitud tienen los circuitos de MotorStorm?**
El más corto no lleva más de un minuto recorrerlo (pero son necesarias más vueltas), el más largo lleva unos 13 minutos.

**¿A cuánto equivaldría en distancia?**
Pues... no sabría decirte, porque cada circuito tiene muchos caminos alternativos, tendría que consultarlo... (Posteriormente nos confirman que el recorrido total de los circuitos es de 390 kilómetros)

**¿De dónde surge la idea de crear un juego así?**
Llevábamos cinco años desarrollando juegos de WRC lo implica escenarios realistas con el problema de las limitaciones que conlleva una licencia. De esta forma, no podíamos incluir accidentes que transmitieran la sensación de que es un deporte peligroso. Pero aquí todos somos jugones y echábamos de menos algún choque, un poco de acción (Risas) Por otro lado, al ser un título de lanzamiento teníamos que dirigirnos a audiencias más amplias y pensamos ¿porqué no meter ATV, motos, buggies... y ponerlos a competir juntos? Además, el marco de un festival era perfecto como excusa para que fuera la gente porque es algo ilegal, sin reglas, donde lo importante es pasarlo bien... El resultado es brutal, pero divertido.



# F1 CHAMPIONSHIP EDITION

Conscientes de que la Fórmula 1 es un deporte con suficiente tirón como para vender juegos mediocres, los programadores de **Liverpool Studios** han preferido no esperar a la siguiente temporada para explotar su licencia en **PS3**. De este modo, han preparado una nueva entrega con los corredores y circuitos de la pasada temporada incluyendo alardes técnicos como gráficos en Alta Definición y sonido Surround 5.1. Otros detalles de los que los programadores parecen sentirse especialmente orgullosos son un sistema de daños más realista, el factor meteorológico que incluye lluvia y el modo *on-line* del que se olvidaron en otras versiones. De la inclusión de **PSP** como retrovisor no confirman nada...



# RIDGE RACER 7

Consola de **Sony** nueva, *Ridge Racer* nuevo. Por lo que hemos podido ver mantendrá otra constante: contar con la calidad suficiente como para apasionar a los fans de la saga... y para no enganchar a aquellos que nunca supieron apreciarla. La tarjeta de presentación de esta entrega son 40 vehículos nuevos, 22 circuitos reversibles y un modo totalmente nuevo de personalización de vehículos (¿quién puede resistirse al encanto del tuning?) que permite más de 375.000 modificaciones visuales.




***ON-LINE*** Además de carreras de hasta 14 jugadores, habrá varios modos cooperativos y ampliaciones descargables_



# FULL AUTO 2
## BATTLE LINES

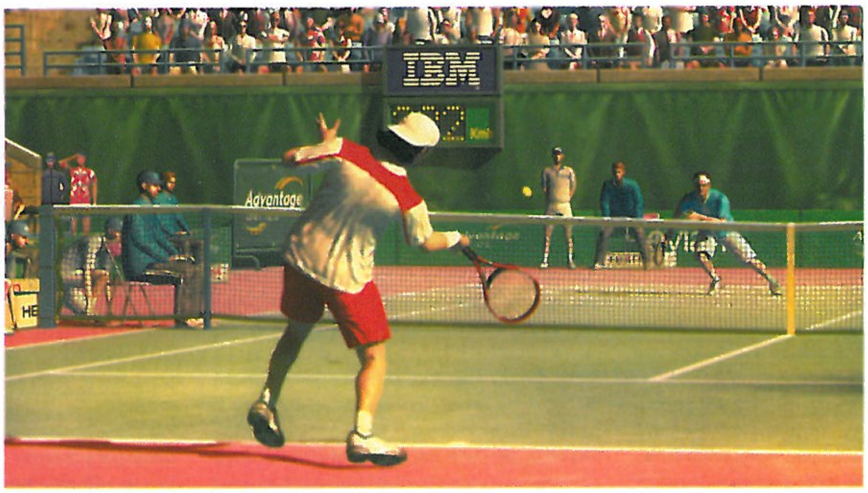
Mientras que la primera entrega de la saga pasó sin pena ni gloria por **Xbox 360**, debido sobre todo a su género, difícil de clasificar, **Full Auto 2** promete más personalidad, una sensación de velocidad más realista y control más característicos, que no dejará indiferente a ningún jugador, sea cual sea su género predilecto. La mejor forma de definir el título de **Sega** es con el termino «shooter de conducción»; es decir, une la velocidad extrema, el realismo y los increíbles accidentes de *Burnout* a un catálogo de armamento digno de la última entrega de *Quake*. **Full Auto 2** te permitirá utilizar cualquier estrategia para deshacerte de tus oponentes: ametralladoras, minas, cargas de aceite, misiles de varios tipos, láseres... Además, **Battlelines** presenta un sistema de daño dinámico a los entornos que permitirá a los más experimentados (tendrás que saberte bien los circuitos), utilizar su armamento para derruir edificios y demás construcciones sobre la carrocería de los vehículos enemigos. Lo mejor del juego, comprobado por nosotros mismos, su divertido multijugador (aunque aún no sabemos si incluirá modos *on-line*).

**ENTORNO LETAL** Destruye grandes construcciones con tus armas para que caigan sobre los demás competidores_

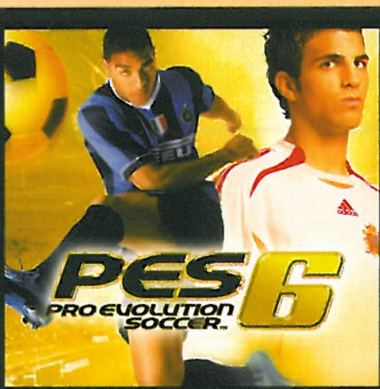




# VIRTUA TENNIS 3



El simulador/arcade de ténis más famoso de todos los tiempos llegará a **PlayStation 3** y **Xbox 360** antes de lo esperado. Por un lado, la propia **Sega** se encarga de la conversión de la recreativa basada en el hardware *Lindbergh*, cuya principal novedad radica en la utilización de las originales posibilidades de control del *Sixaxis*. Inclinando el nuevo mando de **PS3** podremos mover a nuestro tenista y moviéndolo bruscamente en una determinada dirección podremos realizar todo tipo de golpes. Por desgracia, **Sega** ha confirmado que la versión **PS3** no incluirá opciones *on-line*, algo de lo que el *Virtua Tennis* de **Xbox 360** irá sobrado; **Sumo Digital** se va a encargar de convertir el juego de **Sega** en uno de los más jugados en la red. Ambos comparten una importante novedad: tendrán el doble de tenistas que la coin-op.




## PRO EVOLUTION SOCCER 6

3+

COMPAÑÍA: **KONAMI**
DESARROLLADOR: **KONAMI TOKYO**
DISTRIBUYE: **KONAMI**
JUGADORES: **1-8**
MODOS DE JUEGO: **6**
HTTP://WWW.KONAMI.COM



# ¿CUÁL ES TU FAVORITO?

## CONTROL Y POSIBILIDADES




XBOX 360

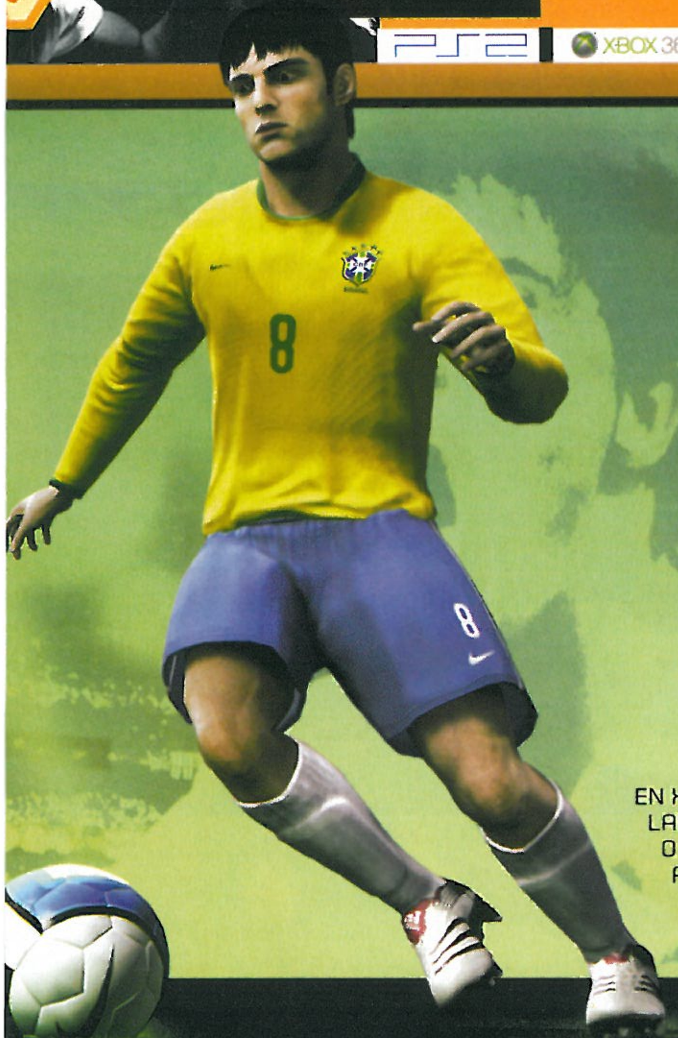



PES 6 PRO EVOLUTION SOCCER

PS2

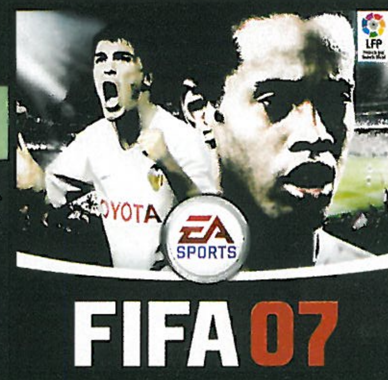
Los aficionados al fútbol más realista llevan años defendiendo a capa y espada el sistema de control de ***Pro Evolution Soccer***, y con razón, pero este año, la gente de **Electronic Arts** ha demostrado que tiene potencial desarrollador de sobra (y va siendo hora de que lo demuestren). En términos de control, este año parece que han cambiado las tornas y, mientras que la saga de **Konami** es la que normalmente aporta más diferencias con respecto a su anterior entrega, es el nuevo ***FIFA 07*** el que representa un auténtico salto cualitativo si tenemos en cuenta anteriores versiones. Sí, si has jugado muchísimo a ambos títulos, podrás deducir que **PES** sigue siendo más jugable que ***FIFA***, pero lo que está claro es que lo del título de **EA Sports** tiene muchísimo más mérito que lo de **Konami**, que ha incluído poquísimas novedades en su control con respecto a *Pro Evolution Soccer 5*. ***FIFA 07*** presenta un control más realista, eliminando casi totalmente los regates imposibles, los pases medidos al milímetro y los efectos y parábolas de *Oliver y Benji* que, aunque no llegaban directamente al fondo de la red, restaban una buena cantidad de realismo al conjunto. La base del gran cambio en esta nueva entrega del título de **EA Sports** es, sin ninguna duda, la independencia con que se ha dotado al balón. Ahora la pelota no irá pegada al cuerpo de los jugadores y reaccionará de igual modo en casi todas las situaciones; **EA Sports** ha calculado la física del balón dependiendo del tipo de pase o remate. Ahora, el balón condiciona la reacción de los jugadores en cada recepción y remate y no al contrario, como solía ocurrir en las anteriores entregas. En **FIFA 07** podremos movernos por el campo a base de pases cortos bien medidos y hacer un uso bastante frecuente de los pases por alto, tanto para cambiar el juego como para avanzar hacia el campo contrario. Eso es algo que **Konami** aún no han querido implementar en **PES6**, ya que en esta sexta entrega, los pases largos suelen utilizarse unicamente para centrar desde la banda a la

PS2 | XBOX 360 | PSP



# FIFA 07

3+




COMPAÑÍA **ELECTRONIC ARTS**
DESARROLLADOR **EA SPORTS**
DISTRIBUYE **ELECTRONIC ARTS**
JUGADORES **1-8**
MODOS DE JUEGO **8**
HTTP://WWW.FIFA07.COM

**EN XTREME PENSAMOS QUE VA SIENDO HORA DE QUE ALGUIEN COMPARE LOS DOS SIMULADORES DE FÚTBOL POR EXCELENCIA SIN TENER EN CUENTA NÚMEROS, POLÍGONOS O LICENCIAS OFICIALES. LAS SENSACIONES EXPERIMENTADAS EN CADA UNO DE LOS APARTADOS QUE DE VERDAD IMPORTAN ES LO QUE NOS HARÁ DECIDIRNOS POR EL CLÁSICO DE KONAMI O POR EL INCREÍBLEMENTE MEJORADO TÍTULO DE EA SPORTS.**

## FIFA 07


PS2



XBOX 360

"olla"; puede que consigas realizar algún cambio de juego con éxito, pero por regla general, los pases por alto suelen provocar saques de banda del equipo contrario. En lo que respecta a los tiros a puerta, tanto ***PES*** como ***FIFA*** ofrecen diversas posibilidades: tiro potente, tiro colocado con el interior, vaselina lejana y vaselina corta (pegado al portero). Mientras que ***Pro Evolution Soccer 6*** se mantiene tan impecablemente realista como de costumbre, ***FIFA*** sigue ofreciendo un punto de vista demasiado mecánico: los tiros potentes se irán rozando el palo si no estamos bien colocados, los tiros con el interior irán al fondo de la red siempre y cuando estemos en el área pequeña, y las dos posibles vaselinas resultan increíblemente efectivas si se ejecutan a la distancia adecuada. Las diferencias entre las versiones para **PS2** y **Xbox 360** son, en el caso del título de **Konami**, casi inexistentes, y abismales en las versiones del juego de **EA Sports**. La jugabilidad de **PES6** es prácticamente idéntica en las dos versiones, con la excepción de alguna novedad más estética que funcional, mientras que el **FIFA 07** para la máquina de **Microsoft** incorpora una nueva gestión de físicas que hace el control y el comportamiento de los jugadores totalmente diferente con respecto a la versión **PS2**.

En lo que respecta a los modos de juego disponibles, **PES6** mantiene la misma estructura que lo ha convertido en un simulador de culto en los últimos años (exhibición, liga, copa, entrenamiento y liga Master), mientras que **FIFA 07** presenta nuevos torneos, nuevas ligas, un divertido Modo Manager que no tiene nada que envidiar a la Master de ***PES*** y divertidos desafíos (esto solo en PS2). La versión **360** de ***FIFA*** es algo parca en opciones; por ejemplo, solo nos permitirá jugar una liga si lo hacemos a través del Modo Manager. En resumen, ***PES6*** sigue estando por delante, por muy poco, sin innovar apenas su control y su jugabilidad en años. Muy bien lo tiene que hacer **Konami** el año que viene para no quedarse atrás.

## GRÁFICOS








Al igual que en el terreno jugable, **Konami** vuelve a confiar en su ventaja con respecto a todos sus competidores y apenas cambia con respecto a las anteriores entregas. En la versión **PlayStation 2** es donde notaremos que apenas hay diferencias en su motor gráfico con respecto a **PES5**. Lógicamente, la versión 128 bits ve mejorado su *frame-rate*, mucho más estable que el de la versión de **FIFA 07** para **PS2**, y se añaden nuevas animaciones, aunque no demasiadas, a su ya inmenso repertorio. El punto de inflexión en **FIFA 07** vuelve a ser, al igual que en el apartado jugable, la nueva física aplicada a los jugadores y, sobre todo, al comportamiento del balón. Los controles, los remates, los efectos... es casi imposible encontrar un solo fallo exagerado, de esos que siempre han caracterizado a los **FIFA**, en esta nueva entrega. Una vez más, las caras y algunos gestos característicos de determinados jugadores están mejor representados en el título de **Konami**, que supera en este pequeño factor a FIFA en cualquiera de sus dos versiones. En **360**, las diferencias son mucho más exageradas; **Konami** ha aprovechado el *hardware* de **360** de una forma ridícula, casi como lo hizo **EA Sports** con el primer **FIFA**, poco más de dos meses después del lanzamiento de la

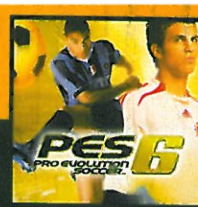
## INTELIGENCIA ARTIFICIAL

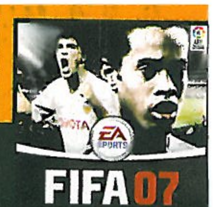
Si por algo se ha caracterizado la saga de **Konami** ha sido precisamente por el realista comportamiento de los jugadores controlados por la CPU y por la dificultad que entraña ganar cada uno de los partidos que disputemos. Cada una de las entregas de **PES** casi nos ha obligado a aprender a jugar de nuevo al fútbol, con cambios en el comportamiento tanto de los miembros de nuestro equipo como de los del equipo rival... hasta ahora. Las diferencias en la I.A. del **PES5** y **PES6** de **PlayStation 2** son mínimas, y se reducen a un aumento de dificultad y el parcheo de los típicos goles que «siempre salen». El salto al que estábamos acostumbrados se ha dado en la versión **Xbox 360**, en la que sí estaremos obligados a dedicar una buena temporada controlando a nuestro equipo y aprendiendo a defender y










## FIFA 07











PS2



XBOX 360

consola... el problema es que **Konami** ha tenido mucho tiempo para crear un *engine* potente para **Xbox 360**. Como hemos mencionado, las caras de los jugadores y algunos gestos son mejores que en **FIFA**, pero el aspecto de los jugadores, desde un punto de vista jugable (lejano), y sus animaciones son de lo más irreal que hemos visto. Además, **Konami** ha reciclado decenas de animaciones para los remates y controles y, junto a su nada sorprendente *engine*, nos hará sentir en ocasiones como si estuviéramos jugando a la versión **PS2** de ***Pro Evolution Soccer 6***. La sensación de realismo ha disminuído con el paso a la nueva generación. En cambio, la versión para **360** de ***FIFA*** ha sido creada especialmente para la consola de **Microsoft**, aprovechando al máximo su *hardware* y poniendo en pantalla un entorno sólido y realista, impecablemente iluminado y en el que podremos apreciar una gran cantidad de detalles que no habían sido mostrados hasta ahora en un simulador deportivo. En **PS2**, **PES6** se pone por delante en este apartado, a pesar de la inclusión del motor físico para el balón de **FIFA**; es en **360** donde los chicos de **EA Sports** se han puesto las pilas y han cuidado cada detalle para ofrecer el simulador deportivo más realista y espectacular.

## FIFA 07







atacar con éxito. **EA Sports**, aunque mantiene algunos fallos garrafales tanto de la defensa como de la delantera (en nuestro equipo y en el contrario) ha conseguido erradicar casi completamente los goles-rutina, y veremos cómo la CPU nos obliga a cambiar continuamente nuestra estrategia si queremos hacer algo en **FIFA 07**. La versión **PS2** del juego presenta una inteligencia mejorada, mientras que la de **Xbox 360** nos hará ver el fútbol de otra forma totalmente diferente; ni mejor ni peor, ni más fácil ni más difícil... simplemente diferente (algo que le viene bien a un género que se actualiza cada año y en el que solo encontramos dos títulos que merece la pena adquirir). La cosa está muy igualada en este apartado, sobre todo en las versiones para **Xbox 360**, ya que el **FIFA** de **PS2** puede resultar demasiado fácil.

## Versiones portátiles

Si tenemos en cuenta las anteriores versiones de ambos simuladores, es fácil deducir que tanto **Konami** como **EA Sports** han realizado un excelente trabajo con sus respectivas versiones para **PlayStation Portable**. **Pro Evolution Soccer 6** cumple, al fin, la promesa de tener una versión similar a la de **PS2** en el bolsillo. **Konami** ha incluido al fin la posibilidad de editar nuestros propios jugadores y el modo liga Master, algo que los aficionados al simulador de **Konami** echaron muchísimo de menos con **Pro Evolution Soccer 5**. Sin duda, la mejora más importante la notaremos en su apartado jugable; en **PES6**, los jugadores son, al fin, capaces de controlar con éxito más de tres balones seguidos, no como en la anterior entrega, en la que la habilidad y la inteligen-




PES 6 PRO EVOLUTION SOCCER

## Juego en red





PES 6 PRO EVOLUTION SOCCER

En cualquier otro apartado, **FIFA 07** le planta cara tímidamente a **PES6** con alguna esperanza de salir victorioso (ya hemos mencionado en varias ocasiones que este año los dos títulos están muy igualados), pero en lo que respecta a posibilidades *on-line*, el título de **EA Sports** puede presumir de superar con creces al de **Konami**. En **PlayStation 2**, apenas ha habido cambios en ninguno de los dos títulos con respecto a la anterior entrega; **PES6** sufre *lags* en muchas ocasiones y las animaciones de los jugadores se ven afectadas en ocasiones por la calidad de la conexión, mientras que **FIFA 07** presenta un sistema de juego a través de Internet casi totalmente libre de

## Conclusiones



XBOX 360

PES 6 PRO EVOLUTION SOCCER



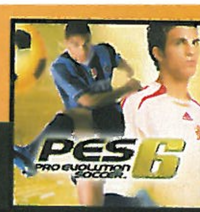

PS2

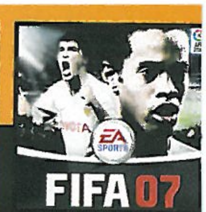
PES 6 PRO EVOLUTION SOCCER

090
GLOBAL

**Konami** sigue evolucionando un título que ha marcado las pautas del género casi desde su primera aparición en **Super Nintendo**; el problema es que ahora parece que necesita una competencia digna para seguir mejorando, ya que el salto de una versión a otra, al menos en **PlayStation 2**, es mucho menos notable que en anteriores entregas. Donde sí hemos notado un salto importante es en el paso a la nueva generación, donde las novedades jugables siguen imponiéndose a las gráficas, donde **PES6** tiene poco que hacer frente a **FIFA 07**. El título de **EA Sports** se ha puesto a la altura de ***Pro Evolution Soccer*** en lo que a jugabilidad respecta, con la nueva independencia con la que se ha dotado el balón, y ha estrenado un nuevo motor gráfico en **Xbox 360** que deja en ridículo al ***Pro Evolution Soccer*** de nueva generación. Estamos seguros de que si **Konami** sigue evolucionando a pequeños pasos, como ha hecho de **PES5** a **PES6**, el






## FIFA 07









cia brillaban por su ausencia en el desarrollo de todos y cada uno de los partidos. **FIFA 07** también ha visto mejorada su jugabilidad, con la independencia del balón y su nueva física como principales novedades, así como un aumento considerable en su dificultad, que no lo convierte en un auténtico desafío (si eres un aficionado al género, ganar en los niveles normales será un paseo), pero que hace cada partido mucho más divertido que en anteriores entregas de la saga para **PSP**. En lo que a modos de juego y posibilidades jugables respecta, ambos títulos están más igualados que con anteriores entregas, aunque **FIFA** sigue por delante, con la inclusión de dos mini-juegos, desafíos y la posibilidad de sincronizar el Modo Manager con la versión **PS2**.

## FIFA 07

saltos o retardos, con más posibilidades como la organización de campeonatos y participación en los mismos desde el *lobby on-line* del juego. En **Xbox 360**, las diferencias son aún mayores. La gran mayoría de usuarios tuvieron que esperar poco más de un mes para que **Konami** publicase un parche que solucionase todo tipo de problemas: no se podía entrar a las partidas o permitir la entrada de otros jugadores en una partida creada, medir un saque de falta resultaba imposible por culpa del retardo y los saltos durante los partidos lo hacían casi injugable. Aún tras el parche, **FIFA 07** ofrece un sistema de juego *on-line* mucho más sólido y estable que **PES6**.







## FIFA 07



PS2



XBOX 360

próximo año es muy posible que **FIFA** supere al título de **Konami** en muchos de sus apartados, aunque hemos de admitir, una vez más, que **Pro Evolution Soccer 6** nos ha vuelto a cautivar con su increíble jugabilidad y el realismo con el que se afronta cada uno de los partidos, en los que será imposible repetir una sola jugada o un determinado gol. **EA Sports** ha realizado un increíble esfuerzo para ponerse a la altura de **Pro Evolution Soccer** y, como hemos mencionado, superarlo en determinados aspectos, pero **FIFA** aún no ha conseguido hacernos experimentar las sensaciones que es capaz de transmitir el título de **Konami**, no al menos con la intensidad con la que la compañía japonesa nos tiene acostumbrados. En **Xtreme** no vamos a evitar mojarnos a la hora de elegir, pero este año, más que nunca, es casi obligado probar los dos simuladores de fútbol por excelencia para decidirse por uno solo de ellos.

089
GLOBAL
FIFA 07

xtreme

REPORTAJE



_BEN REILLY

MIENTRAS A TODOS SE LES LLENA LA BOCA CON NOMBRES DE GRANDES LICENCIAS, UN REDUCIDO GRUPO DE DENODADOS DESARROLLADORES LUCHA POR OFRECER ALGO DISTINTO. ESTE ES UN RETABLO DE LOS DESCASTADOS, JUEGOS QUE NO RECIBIRÁN EL BENÉPLACITO DE LOS POPES DE LA CRÍTICA O DE VENTAS, PERO QUE SON UNA APUESTA SEGURA PARA JUGADORES AVEZADOS.

# GRANDES JUEGOS QUE AÚN NO CONOCES

## TÍTULOS IMPRESCINDIBLES A PUNTO DE DESAPARECER EN COMBATE

XBOX 360

## BIOSHOCK

LLEGARÁ A MEDIADOS DE AÑO COMO UN VISTAZO AL FUTURO. PERO NO UN FUTURO BRILLANTE, SINO UN PÁRAMO DE MUERTE_

Desconcierto. Esa es la primera de las muchas emociones que transmite el juego. Estás a tu suerte en medio del mar, tras un accidente de avión.. La única posibilidad es nadar hacia ese faro entre las aguas. Una vez dentro, al desconcierto le sigue la inquietud: hay una cabina con un cadáver en su interior. La cabina conduce hacia las profundidades del mar. Sólo se puede descender, en sentido físico y metafórico. **Bioshock** transcurre en la ciudad submarina de Rapture, un enorme bastión que acogió a la supuesta élite de la sociedad, en una urbe autosuficiente y perfecta. Los científicos de Rapture descubrieron el Adam, células madre en estado puro capaz de otorgar habilidades sobrehumanas. El control del Adam desembocó en una guerra civil que deja Rapture plagada de mutantes, gas tóxico y brechas por las que el mar se abre paso. Para descolocar aún más al usuario está el esquizofrénico motor gráfico. Los preciosistas escenarios *art-decó* han sido invadidos por el óxido. Mientras contemplas las maravillas de la ciencia de otra época, el hilo musical es amable y chirriante. **Bioshock** quiere que el usuario piense y luche por sobrevivir. Si, por ejemplo, es avaricioso y coge tanta munición como pueda, el propio juego se encarga de que no encuentre más cartuchos en mucho tiempo. Tampoco se trata de dejar desamparado al protagonista, y por medio del Adam y sus Plásmidos se mejoran las capacidades de armamento, físicas y psíquicas, obteniendo poderes para sobrevivir unas horas más.

HORROR SUBMARINO EN UN TITULO EXCLUSIVO DE 360




COMMERCE







***UN PASADO ORGULLOSO***
Los creadores de este Bioshock son los mismos que en su dia sorprendieron a propios y extraños con System Shock 2



## TERROR Y MORAL PAREJA IDEAL

Y puede que nada de esto sea suficiente contra los habitantes de Rapture. Los Splicers parecen débiles, pero es parte de su táctica. Son muy violentos, voraces y capaces de atacar en grupo y rodear al jugador, que pasmado escuchará el "click, click" de su arma sin munición. El aire es el territorio de los Bots de seguridad, robots con armamento pesado que reaccionan cada vez que salta una alarma. Y en Rapture hay muchas alarmas, que también pueden molestar a Big Daddy. Atrapados en versiones grotescas de los clásicos trajes de buzo, su armamento incluye un taladro, que encaja perfectamente en las entrañas del jugador. Detenerlos requiere buenas dosis de ingenio por parte del jugador. Porque, como afirma **Paul Hellquist**, diseñador jefe de **Bioshock**, *"cuando molestas a un Big Daddy descubres al instante por qué nadie se atreve a molestar a estos protectores"*. Sí, protectores, porque queda un enemigo por mencionar, el peor de ellos. Little Sisters, "Hermanitas". Ante la escasez de Adam, durante la guerra civil de Rapture los científicos crearon estos seres, que extraen Adam de los cadáveres y lo reprocesan en "Eve" para que lo usen los yonkis locales. Y, ¿qué aterradora forma tienen estos seres? Una dulce niñita de ojos chispeantes. Si tras una épica batalla, el jugador ha conseguido desha-

## LOS BUZOS, ESOS GRANDES IGNORADOS POR LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO







*AVENTURA/RPG* Pese a lo que pueda parecer, Bioshock no es un juego de acción pura y dura. Los elementos RPG tienen mucha importancia_



*¿EXCLUSIVIDAD?* ¿De verdad alguien cree que el juego permanecerá únicamente en el catálogo consola de Microsoft durante mucho tiempo?_

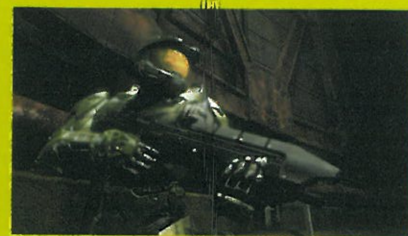
cerse de un Big Daddy, la Little Sister puede que se esconda en un rincón. Cuando te acerques a ella, blandiendo una llave inglesa, la niña te mirará a punto de llorar. Si la dejas escapar, avisará a los Big Daddy para que te hagan trizas. Si acabas con ella obtendrás Eve en estado puro, perfecto para conseguir nuevas habilidades. Pero si la matas... ¿podrías matar a una niña a sangre fría? ¿Quién es el monstruo en Bioshock? Ah, las maravillas de la doble moral...

La muerte de la conciencia, y también muerte física. Continua, porque la tensión de estar cientos de kilómetros bajo el agua, sin ninguna ayuda y perseguidos sin pausa por seres de pesadilla, pondrá a prueba los nervios de cualquiera. En **Irrational Games** se dan por satisfechos si al menos un usuario se atreve a jugar a ***Bioshock*** con las luces apagadas. Pero este equipo tutelado por ***Take Two*** se merece, indudablemente, mucho más que eso. Hay que felicitar a alguien que, por fin, ha logrado concebir un desarrollo original y lo ha aunado con un diseño espectacular. ***Bioshock*** es terrorífico, pero también precioso: el monorrail, las callejuelas, los laboratorios... Un apartado tan cuidado que incluso se ha contratado a un único artista y programador para crear el agua de esta aventura. Bioshock va a ser otro de los pilares de **Xbox 360** (aunque ya se rumorea que no será exclusivo) gracias a su primer y gran logro: ser un juego de culto antes de su lanzamiento.



# ...Y LOS 7 JUEGOS MÁS PLASTAS

No nos cansaremos de repetirlo: el peor enemigo de un juego, muy por encima de sus propios defectos, es el exceso de publicidad previa. Estos juegos no serán malos pero... ¿no empezáis a estar hartitos?



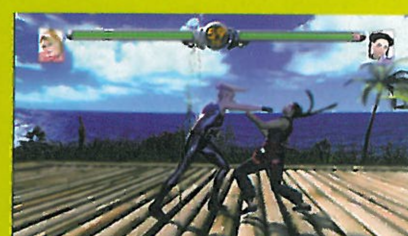
## HALO 3

Teaser trailer. Teaser del teaser trailer. Trailer del teaser del trailer... Que sí, que vale, que todo el hype es para vosotros. ¿Contentos?



## MGS 4

Kojima ofrece trailers cada vez más feos y largos. A este paso, la única sorpresa del juego será el diseño del libreto de instrucciones.



## VIRTUA FIGHTER 5

¡Yawn! ¿Y estas imágenes? ¿Son de Virtua Fighter 5, 6, o el 4? Ah vale, que es última generación, ahora con peinados ultratexturados...



PLAYSTATION 3 XBOX 360

# ARMY OF TWO







## LOS HECHOS

¿De dónde sacan los villanos de los juegos sus ejércitos de matones? ¿Hay límite para la cantidad de enemigos? **Army of Two** no va a responder a ninguna de esas preguntas, sino que opta por arrojar al jugador en medio del embrollo. Salem y Rios son los dos personajes de este juego de acción, y ambos luchan espalda contra espalda. Un título que redefinirá el concepto de compañero, ya que salvar nuestro culo es salvar el de nuestro aliado: pasar cartuchos de munición, cubrirle para que avance, llevarle a cuestas si está malherido... Amistad y testosterona en una propuesta, por fin, mínimamente original.

## OSCUROS PRESAGIOS

En una palabra: *Contra*. Es lo que viene a la mente al ver a estos dos mastuerzos en acción: el espíritu de las recreativas, compartiendo una partida con un colega para machacar enemigos espalda contra espalda. **Army of Two** es la evolución natural de aquel arcade, solo que esta vez el peligro es real e inmediato. Ya sea con un amigo o bien con la colaboración de la consola, no nos libraremos de una bronca si fallamos al disparar o dejamos tirado a nuestro compañero. Estilo peliculero, explosiones a porrillo, armas a dos manos... por alguna extraña razón, **Army of Two** ha sido eclipsado y cada vez se habla menos de él.

PLAYSTATION 3 XBOX 360





***GENTE DESPELLEJADA*** Que levante la mano quien no haya tenido una pesadilla protagonizada por un cenobita. No vemos a nadie. Normal: Clive Barker está loco. Y quiere dar miedo_

# JERICHO

## LOS HECHOS

No hay nada mejor que ser miembro de un escuadrón de élite. No, sí que lo hay: ser miembro de un escuadrón de élite de Artes Arcanas. El jugador ha de investigar una misteriosa ciudad, habitada por un mal más antiguo que el hombre (traducción: fin de la Humanidad). **Clive Barker** dirige este *shooter* subjetivo que chorrea sangre y sumerge en la oscuridad. Un título perfecto para novias asustadizas.

## OSCUROS PRESAGIOS

Para una vez que se puede hacer patria... **Mercury Steam** juega en nuestra casa, y están dando forma a un juego que, por fin, promete asustar de verdad al más pintado. Es deseable que se esmeren de lo lindo, ya que **Clive Barker** dejó de tener buenas ideas desde que salió del armario. Con todo, cualquier *shooter* sin soldados o alienígenas se merece, independientemente del resultado, apoyo incondicional.

PLAYSTATION 3 XBOX 360

# DARK SECTOR

## LOS HECHOS

Hayden Tenno es el héroe de esta fábula, en la que debe acabar con armas biológicas que caminan, atacan y matan. De hecho, el propio Hayden es una creación científica. Su brazo derecho es un arma letal.

## OSCUROS PRESAGIOS

Desde 2004, de aventura de sci-fi ha pasado a juego de acción en entorno urbano. El cambio le ha sentado bien: perspectiva similar a la de RE4 y controlamos a una mezcla de Jack Bauer y Lobezno. Adictivo, sí, pero por ahora Hayden sólo puede hacer un movimiento con su grotesco brazo: agitarlo para llamar la atención de prensa y jugadores.



## ...Y LOS 7 JUEGOS MÁS PLASTAS

PLAYSTATION 3 XBOX 360

# THE DARKNESS

### LOS HECHOS

feliz 21 cumpleaños, Jackie. Tu regalo es la Oscuridad, un ente demoniaco que otorga poderes a su portador a la vez que le lleva por el mal camino. Basado en el cómic de **Top Cow**, este *shooter* subjetivo combina el uso de armas de fuego con los poderes sobrenaturales. El juego permite usar dos armas simultáneas y controlar estos poderes. De hecho, un subtitulo podría ser *«Cosas que hacer cuando estás poseído»*. Jackie puede convocar a los Darklings, demonios asesinos que adoptan rasgos de sus víctimas y actúan con IA independiente. Si la cosa se pone mal, es posible arrojar coches a quien te caiga mal y hasta crear agujeros negros. El doble escenario lo compone el Nueva York más oscuro y realista, y el Otro Mundo, una dimensión alternativa donde habitan los demonios.

### OSCUROS PRESAGIOS

¡Un *shooter* que no es ni de la Guerra Mundial ni futurista! ¡Y basado en una licencia ignota! ¡Cómo osan! **Starbreeze** creó esa obra maestra para **Xbox**, *Chronicles of Riddick*. Sí, a todo el mundo le encantó, pero no arrasó. Este *shooter* lo tiene todo: concepto, técnica y ambientación (¡**Mike Patton** presta su voz al juego!) y hasta una licencia que permite libertad. Pero la crítica más obtusa, la que espera un *Halo VIII* no le perdonará el menor fallo. Los noruegos **Starbreeze** son uno de los equipos más competentes y profesionales del sector, y están trabajando denodadamente para pulir todos los flecos de **The Darkness**.



XBOX 360

# ONEECHANBARA: VORTEX

### LOS HECHOS

Si estalla una plaga de zombis en la ciudad y todos los miembros de S.T.A.R.S. andan ocupados, habrá que echar mano de otros métodos. Aya y su hermana Saki son aspirantes a samuráis, y si sus artes con la espada no detienen a los muertos tal vez lo haga su tipazo para lucir el bikini.



### OSCUROS PRESAGIOS

De acuerdo, puede que no sea el título más ambicioso jamás creado, pero es honesto: una chica guapa contra cientos de zombis. A nadie le hace daño un poco de acción sin prejuicios, y en ese aspecto **Onechanbara** funciona a la perfección.

XBOX 360

# CRACKDOWN



### LOS HECHOS

En el futuro todo es súper: superarmas, supercoches, supercriminales. Contra ellos son precisos super maderos, policías alterados genéticamente para ser más fuertes, más rápidos... superiores. ¿Quién necesita leer derechos, cuando puedes tirarle un todoterreno a la cabeza?

### OSCUROS PRESAGIOS

Crackdown ha mejorado desde sus casi dos años en taller, pero ha sido eclipsado por otros nombres. Este *GTA* con hormonas (el creador de la saga dirige el proyecto) mantiene fresca su desinhición, pero su reseña se limitará a los mínimos.



## FINAL FANTASY XIII

O cómo Square Enix exprime sus licencias para aprobar el año fiscal. Remake de Final Fantasy VII... ¡allá vamos!



## RESIDENT EVIL SMOKE SALES

Este título engloba la estrategia general de Capcom, ofreciendo imágenes insulsas de la saga para después dar un producto distinto.



## DEVIL MAY CRY 4

El port para PS3 del primer Devil May Cry luce mejor que nunca. ¿Cómo, que es un juego nuevo?



## KILLZONE 2

Lo primero que mostramos fue una CGI, pero el motor para PS3 será incluso superior. Bueno, igual de bueno. Algunas partes. Pocas.



Wii



*PITAS, PITAS* Premio para quien adivine cómo se usará el mando de Wii en esta tesitura_





# SADNESS

## LOS HECHOS

**Sadness** es una aventura, o algo, ambientada en Ucrania, en los momentos previos a la Primera Guerra Mundial. El jugador se enfrenta a monstruos como hombres-lobo o demonios, según el camino que decida tomar. Cada decisión que adopte el jugador decidirá el desarrollo del juego, implementando el realismo que buscan sus programadores. Completamente en blanco y negro, Sadness no se parece a nada visto en el catálogo de **Wii**. Leches, ni en el catálogo de ninguna consola. La compañía europea **Nibris** suelta información con cuenta gotas, y de momento ha regalado un par de imágenes para dejar boquiabierto al personal. Desde luego, con tanta pesadumbre, tanto gris y tanto potencial multirreferencial (algo así como la peli *Avalon*, de **Oshi**, hecha videojuego aún más oscuro), **Sadness** no se perfila como el típico título de Wii para jugar con padres y hermanos.

## OSCUROS PRESAGIOS

**Nibris** cita como influencias *Silent Hill*, *Resident Evil* o *ICO*, pero el cóctel molotov lo forman dos referentes: *Eternal Darkness* y *Phantasmagoria*. **Sadness** es una peli de terror, con mitos eslovenos, atrapada en un envoltorio *noir*. Y más: no tendrá menú, y las partidas se salvarán de forma inadvertida. El wiimote será por fin algo intuitivo... Bueno, basta, a quién queremos engañar. Si es difícil vender una película subtitulada, hay que echarse a temblar ante el recibimiento del sector *casual* ante **Sadness**. ¿Blanco y negro? ¿Escenarios fotorrealistas? ¿Pensar? Pese a que resulte más seductor que una lolita gótica japonesa de mejillas ruborizadas, puede que al final **Sadness** no sea sino una versión corregida y aumentada del mítico *D*, y eso reduce su público a dos grupos: nostálgicos y gente paciente. Paciente al jugar y al esperar, porque **Sadness** aparecerá a finales de año. Mal vamos.

Wii





# DAY OF CRISIS

## LOS HECHOS

Una sucesión de terremotos y tsunamis ha dejado a EEUU. para el arrastre. Aprovechando la debacle, un grupo paramilitar se ha apoderado de un arma nuclear. Mientras todos corren tirándose de los pelos, sólo Ray, ex agente especial, planta cara a los elementos para seguir con vida y salvar el día.

## OSCUROS PRESAGIOS

Escapar en coche de una cascada de lava, esquivar rascacielos, nadar contra corriente... bah. Parece que nada de esto es suficiente si no incluye agitar el Wiimote como un poseso. **Day of Crisis** tiene una pinta suculenta, pero su clasicismo en las fases de acción no le hace merecedor de atención por parte de la masa.

Wii

# PROJECT H.A.M.M.E.R.

## LOS HECHOS

¡Alarma, invasión de robots asesinos! Y ni el todopoderoso ejército americano puede con ellos. La última esperanza es Project H.A.M.M.E.R., un cyborg mitad hombre, mitad... martillo. ¿Qué mejor que un buen porrazo para mandar a la chatarrería a los enemigos? Por fin un buen uso para el wiimote que no implique riesgo físico en tu casa: usarlo como martillo virtual.

## OSCUROS PRESAGIOS

La de accidentes con Wii que se podrían haber evitado si este juego estuviera disponible. Tanto niños hiperactivos como adultos estresados pueden disfrutar con Project H.A.M.M.E.R., aplastando a los enemigos a golpe de wii-martillo. Project H.A.M.M.E.R. no apabulla técnicamente, pero sin duda ofrecerá diversión directa y sincera.

*A MARTILLAZO LIMPIO* Obvio es un rato, pero nadie puede negar que es un uso idóneo para el mando de Wii_



PSP

# DEAD HEAD FRED

### LOS HECHOS

Fred ha resucitado tras ser decapitado. Problemas: el mafioso Pitt, cuya planta nuclear ha infectado de monstruos la ciudad; y su cabeza. A falta de un recambio mejor, Fred puede arrancar las cabezas de sus enemigos y usar sus habilidades. En el ínterin, le vale un bote con un cerebro en salmuera.

### OSCUROS PRESAGIOS



Parece el hijo bastardo de *Dynamite Heady*, y a la vez trae recuerdos de *Stubbs the Zombie*. Dos títulos que harán pestañear de ignorancia a más de uno. Un título que es original para **PSP**, y no una conversión de medio pelo o la enésima entrega de una licencia. ¿Qué recibirá a cambio? Olvido y pasotismo.



***MÍRALO ÉL*** Con su cabeza en pote y paso firme_








PSP




# GURUMIN

### LOS HECHOS

Parin es es mona, graciosa y tiene un taladro mágico. Y es la única que hace frente a los monstruos de Tiese, ladrones de muebles y mascotas. Gurumin está repleto de mazmorras donde acabar con enemigos, resolver puzzles y recoger tesoros.

### OSCUROS PRESAGIOS

No es un *RPG* hardcore, pero su estética *cute* arranca un "awwhhh" del corazón más pétreo. No sólo es un heredero alegre del genial *Gregory Horror Show*, sino que su sistema de puzzles es original, y los combates ofrecen más sorpresas. En fin, el par de copias que nos lleguen serán objeto de culto.

NINTENDO DS.

# IT'S A WONDERFUL WORLD




### LOS HECHOS

Bajo la batuta de **Nomura** y el equipo de *Kingdom Hearts*, este juego de acción para **DS** saca el máximo partido a ambas pantallas, ya que cada uno de los dos protagonistas realiza acciones independientes con el stylus o con la cruceta. Combos pirotécnicos y acción de la buena, con un diseño *ultracool* y un límite de vida de siete días para los personajes, a lo *Ringu*.



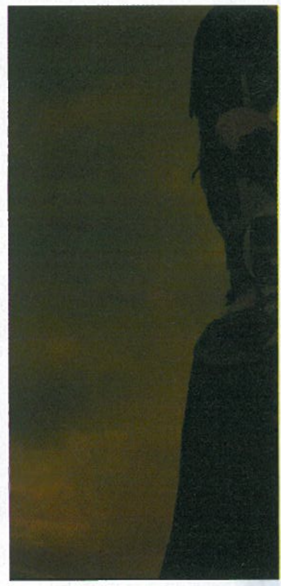
### OSCUROS PRESAGIOS

Diseño de personajes, gráficos espectaculares, una posible conexión con la saga *Kingdom Hearts*... ¿Dónde está el fallo? De nuevo, la dichosa barrera de aprendizaje. Controlar ambos personajes a la vez resulta complejo, y desesperante para jugadores nerviosos. Hay que cruzar todos los dedos para que llegue aquí.











DEVIL CORPS Los enemigos demoniacos usan tanques y helicopteros... A mí no me miren_

_STAN BY

# BULLET WITCH

EL MUNDO VIVE SUS ÚLTIMOS MOMENTOS. O ESO PARECE. TRAS VARIAS CATÁSTROFES, HUESTES INFERNALES ANIQUILAN TODO RASTRO DE CIVILIZACIÓN, DERROTANDO A LOS HUMANOS. ¿A TODOS? NO, A TODOS NO.

El arranque de **Bullet Witch** es profundamente catastrofista, pero desprende una belleza fatídica apabullante. En general, lo decimos ya, esa sensación se repite constantemente durante la beta que hemos probado. Belleza. El argumento parte de un mundo en el que suceden varios cataclismos económicos, políticos y bélicos con la entrada en el s. XXI – cuya presentación en la secuencia introductoria causa cierto desasosiego milenarista -, culminando con la invasión infernal de rigor. Hordas de demonios se apoderan de un mundo agónico, relegando a la humanidad a esconderse cual ratoncillos asustados entre los restos ruinosos de las ciudades. Todos, excepto Alice, una hechicera guerrera con el poder suficiente para plantar cara. Y la intención, claro.

2013, Nueva York: Alice entra en acción. **Bullet Witch** se nos presenta como un juego de acción en tercera persona, de recorrido lineal por escenarios urbanos, plagados de enemigos y algunos humanos desorientados. Alice tiene que hacer frente, principalmente, a soldados demonizados (que usan maquinaria militar...), gigantescos cerebros con

## SEÑALES





VIDA
La vida se regenera automáticamente. Pero también baja muy rápido con cada disparo.



ENERGÍA
La energía acumulada para lanzar hechizos. Se rellena derrotando enemigos.



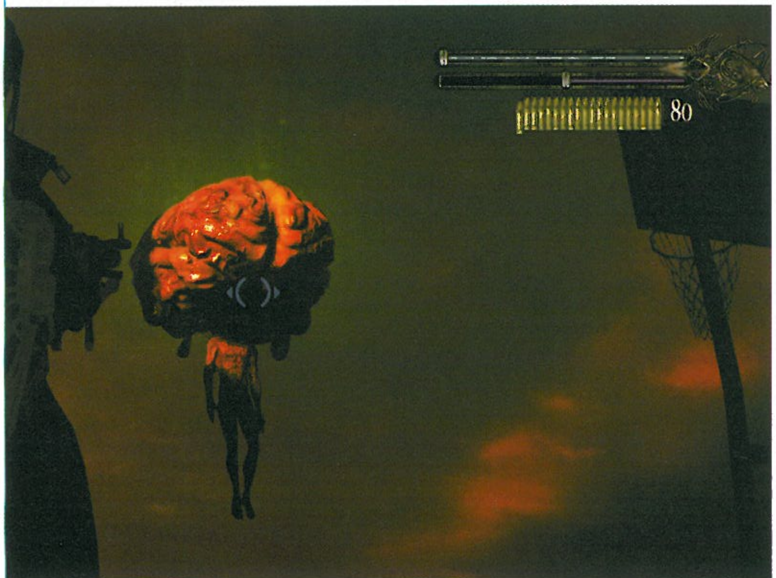
MUNICIÓN
La munición restante. Mientras tengas Energía, podrás recargar infinitamente.

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA
**PRIMER TRIMESTRE 2007**

**BULLET WITCH**

XBOX 360

_GENERO ACCION BRUJERIL
_PAIS JAPON _COMPAÑIA AQ INTERACTIVE/ATARI
_DESARROLLADORA CAVIA
_JUGADORES 1
_MODOS DE JUEGO 1 _ONLINE NO
_WEB WWW.ATARI.COM

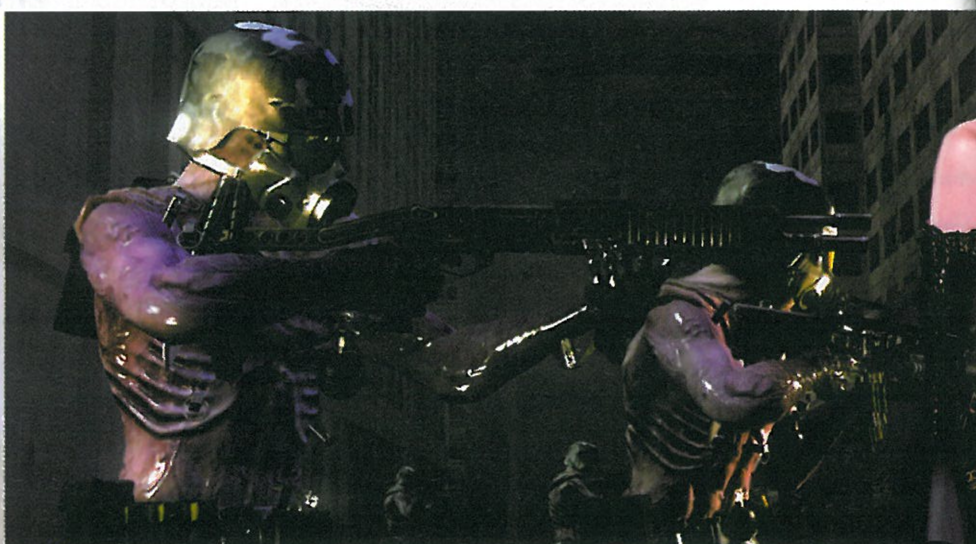


### BIG GUNS Y OJOS RASGADOS

Hay algo en Bullet Witch que remite rápidamente al manga y el anime. Nada demasiado sutil: esa gigantesca arma, para empezar, recuerda al gusto de la fantasía de acción oriental por las armas absolutamente desproporcionadas. En series como Trigun, o en otras ya dentro del cyberpunk (Blame), pueden verse artilugios semejantes. Además, el diseño de Alice tiene también algunas reminiscencias de cierto tipo de manga con aires góticos (Vampire Hunter D, Hellsing). No debería extrañar: Yasushi Nirasawa, conocido mangaka, es uno de los diseñadores del juego, quien ya realizó diseños para los animes de Vampire Hunter D e, incluso, para la película Hellboy.







**POR ESA BOQUITA.** Alice es calladita. Pero cuando habla, se desatan tempestades. Como la suegra_

humanoide adosado y a los Gigas, titanes de la deformidad del tamaño de un edificio. Los cerebros, por su parte, son responsables de una serie de barreras mágicas en las calles que bloquean convenientemente el avance. Además, tienen la capacidad de levantar telequinéticamente cualquier objeto a su alrededor. Ver a uno de ellos haciendo levitar coches, furgonetas, y camiones cisterna, para luego lanzarlos sobre Alice, resulta visualmente espectacular.
Entre el arsenal de la protagonista destaca ese trasunto de escoba de bruja convertida en ametralladora que se ve en las imágenes (y que se puede mejorar entre fases mediante una serie de puntos de experiencia). Pero lo más divertido es el uso de los hechizos. Al comienzo, Alice tiene sólo unos pocos: un muro de protección y un empujón telequinético ideal para lanzar contra los enemigos los muchos vehículos abandonados. Pero la bruja llega a desplegar una capacidad destructora impresionante: el Trueno, que invoca un rayo devastador, o el Tornado, son un buen ejemplo de ello, y también del énfasis puesto por los desarrolladores en la belleza visual. Las animaciones de cada gran encantamiento son realmente admirables. Otros poderes suponen inflamar las balas de su arma, lanzar rosas que provocan que decenas de gigantescas espinas broten del suelo allá donde caen, y otras lindezas de reminiscencias góticas.
A falta de ver el producto final, algo sí podemos decir: ***Bullet Witch*** promete deslumbrar a la vista.

...game over

## EN CUATRO LINEAS

Acción en tercera persona de armas imposibles y brujería desenfrenada en un mundo apocalíptico.

## QUÉ CUENTA

Con el nuevo milenio, varias catástrofes asolan la Tierra, culminando con el inevitable asalto de las huestes infernales. Bullet Witch relata la contienda final cuando ya no queda esperanza.

## SI FUERA UN ZAPATO SERÍA UNA BOTA DE CUERO Y TACÓN ALTO



## LOS CREADORES

cavia

Compañía japonesa creada en 2000. El nombre es, al parecer, un acrónimo de Computer Amusement Visualizer, aunque también se relaciona con el caviar... Esta desarrolladora es conocida por realizar juegos para franquicias existentes (Naruto: Uzumaki Chronicles, Dragon Ball Z Supersonic Warriors) y por la serie Drakengard.

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA
**16 DE FEBRERO DE 2007**

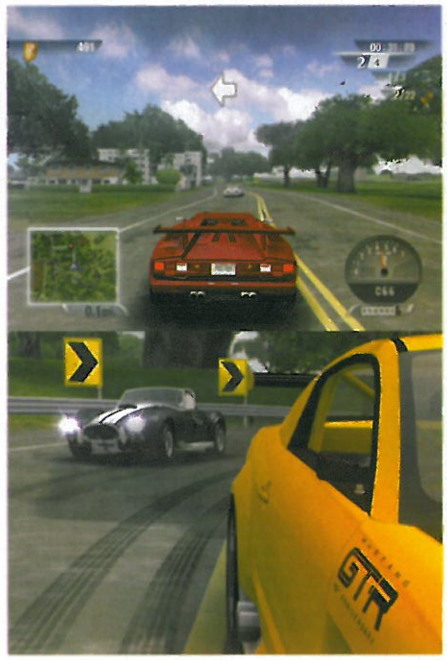
_GÉNERO **CONDUCCIÓN ISLEÑA**
_PAIS **FRANCIA** _COMPAÑIA **ATARI**
_DESARROLLADOR **EDEN STUDIOS**
_JUGADORES **1-5**
_MODOS DE JUEGO **TRES** _ONLINE **SI**
_WEB **WWW.ES.ATARI.COM**



***A REBUFO*** cuando los coches están muy igualados, la única forma de adelantarlos en carrera será aprovechar su rebufo para ganar unos pocos kms/hora extra. Mucho ojo que a veces ellos también suelen hacer lo mismo_



***VISTA INTERIOR*** es la más realista de todas... pero, como siempre, también la más difícil para calcular en las distancias cortas.



_DE LÚCAR

# TEST DRIVE UNLIMITED

## CIENTOS DE KMS DE CARRETERAS HAWAIANAS Y LOS MEJORES CARROS

Si el mes pasado alucinamos con la versión para **PSP** de *Test Drive Unlimited*, esta beta de **PS2** ya nos ha dejado absolutamente boquiabiertos. Por los muchos meses transcurridos desde la entrega para **Xbox 360**, todos esperábamos la típica conversión cutre: capada, hecha con prisas y sin ganas. Pues nada más lejos de la realidad. Salvo las lógicas diferencias gráficas y algun pequeño detalle, como por ejemplo la eliminación del ropero del personaje, todo lo demás es igual que en **Xbox 360**. Los coches más exclusivos y lujosos de 30 grandes marcas perfectamente recreados, cientos y cientos de kms de carreteras hawaianas, tráfico, persecuciones policiales, carreras y retos de todos los estilos, velocidad extrema, GPS... y la posibilidad de retar a cualquier jugador del mundo a una carrera en red. Su jugabilidad es de las que te enganchan desde el primer momento, pero la mejor noticia es que además es un juego larguísimo. Después de muchas horas de juego, con doce coches en nuestros garajes, tres lujosas mansiones, varias decenas de pruebas superadas y alguna que otra presidencia en los clubs automovilíticos más exclusivos... sólo llevamos un mísero 12% completado. La isla es enorme, recorrerla de punta a punta lleva muchísimo tiempo, y no dejan de aparecer nuevos puntos de interés para poner a prueba nuestras habilidades. Cuanto más juegas, más ganas te dan de seguir jugando. Esa es la mejor señal y por eso nos aventuramos a colocar a **TDU** entre los rivales más serios de *NFSC* en el 2007.

_game over

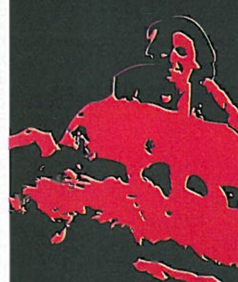
### EN CUATRO LÍNEAS

Un juego de coches completo y original. Divertido, espectacular en gráficos y con unas dimensiones mastodónticas.

### QUÉ CUENTA

Lo más importante es ganar carreras, mejorar los vehículos de que dispongamos e ir desbloqueando nuevos retos. También es muy recomendable no cabrear innecesareamente a la pasma.

### SI FUERA UNA HISTORIA SERÍA LA HISTORIA INTERMINABLE



### CREADO POR...

Eden Studios es una compañía programadora francesa con contrastada experiencia en juegos de conducción. Entre sus creaciones más importantes destaca V-Rally 3. Son los responsables del futuro Alone In The Dark para PS3 y Xbox 360.

### SEÑALES





**GPS**
Es una excelente ayuda para no perderse en sus recorridos abiertos y gigantescos.



**PUERTAS**
En carrera, aparecerán marcadas en el mapa y hay pasar por todas ellas para poder ganar.



**PUNTOS**
Los derrapes, los saltos o ponerse a rebufo de los rivales nos darán puntos de habilidad.

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA
**12 DE ENERO DE 2007**

_GÉNERO **SIMULADOR DE ABOGACÍA DRAMÁTICA**
_PAIS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **CAPCOM**
_DESARROLLADOR **CAPCOM**
_JUGADORES **1**
_MODOS DE JUEGO **1** _ONLINE **NO**
_WEB **WWW.CAPCOM-EUROPE.COM**

***¡PROTESTO!*** Podrás gritárselo al micro de DS, cuando creas que un testigo o una prueba dañan a tu cliente_




REBATE TESTIGOS, BUSCA PRUEBAS Y USA LA LÓGICA PARA DEFENDER A TU CLIENTE




***DE ABOGADOS Y OTRO COYOTES*** En ocasiones tendrás la oportunidad de visitar el lugar del crimen para descubrir nuevas pistas y hablar con testigos. Cualquier esfuerzo es poco para liberar al tipo que te paga la gomina_

## EN CUATRO LÍNEAS

Una aventura conversacional, a la vieja escuela, adaptada al peculiar modo de jugar de Nintendo DS.

## QUÉ CUENTA

Phoenix Right, un abogado novato, se convierte en un as de los tribunales, buscando pistas que absuelvan a sus clientes y refutando las pruebas del fiscal y los abogados de la parte contraria.

**SI FUERA UNA SERIE DE TELEVISIÓN SERÍA PERRY MASON**

## CREADO POR...

Capcom, compañía fundada en 1979 con el nombre de Japan Capsule Computers. Considerada como uno de los gigantes del sector, tanto en el terreno de las recreativas como en los videojuegos para consolas, entre sus creaciones hay sagas míticas como Street Fighter, Ghosts'N Goblins, Resident Evil, Final Fight, Megaman...

_NEMESIS

# PHOENIX RIGHT
## ACE ATTORNEY

CRÍMENES, UN TAIMADO FISCAL Y UN ABOGADO ENGOMINADO. NO ES UN TELEFILME: ES LO ÚLTIMO DE CAPCOM

La lucha que ha llevado a cabo **Nintendo España** con **Capcom** para traer ***Phoenix Right*** localizado al castellano ha sido tan encarnizada como los juicios que se desarrollan en este cartucho de **DS**. Un largo año de trámites que ha provocado que el juego salga a las tiendas sólo un par de meses antes de que lo haga su secuela en el resto del territorio europeo. Y ha merecido la pena. Los más viejos del lugar descubrirán en esta aventura procesal, en la que encarnarás a un abogado especialista en resolver crímenes imposibles, la influencia de las clásicas aventuras conversacionales de ochenta. Pero en esta ocasión no tendrás que teclear, sino utilizar el stylus de la **DS** para investigar los crímenes en los que se han visto envueltos los clientes de Phoenix. Hablarás con testigos, rastrearás pistas y, ya en el juicio, rebatirás los testimonios de los testigos mientras te enfrentas a fiscales ladinos que pondrán tu sagacidad a prueba. Esta entrega de **DS** es, en realidad, la adaptación de la tercera de las aventuras de Phoenix para **GBA**, inéditas fuera del mercado japonés. Las enrevesadas tramas ideadas por **Capcom**, así como su inteligente uso de la DS (incluso podrás gritar «*¡PROTESTO!*» a la consola cuando creas que se daña a tu cliente con un testimonio falso) han convertido a este juego en un éxito en todo el mundo. Esperemos que tenga la misma acogida en España.

_game over



■ FECHA PREVISTA DE SALIDA
**26 DE ENERO DE 2007**

_GENERO **ARCADE CAÚSTICO-FAMILIAR**
_PAIS **EEUU** _COMPAÑIA **2K GAMES**
_DESARROLLADOR **HIGH VOLTAGE**
_JUGADORES **1**
_MODOS DE JUEGO **1** _ONLINE **NO**
_WEB **WWW.2KGAMES.COM**

_NEMESIS

# PADRE DE FAMILIA
## EL VIDEOJUEGO

SI CREÍAS QUE EL JUEGO IBA A SER MÁS LIGHT QUE LA SERIE DE TV, ESTÁS MUY EQUIVOCADO...

Viendo la popularidad que ha ido cosechando *Padre de Familia* en las televisiones de todo el mundo (incluso después de su cancelación en EE.UU), era inevitable que algún día sus personajes acabaran protagonizando su propio videojuego. **High Voltage**, responsable de su programación, no se ha descalabrado a la hora de diseñar este arcade, que combina diferentes mecánicas dependiendo de quien sea su protagonista en ese momento. A lo largo del juego llegarás a controlar a tres de los componentes de la familia Griffin:

REPITE LA FÓRMULA DE LA SERIE DE TV: UN TORRENTE DE GAGS VISUALES Y VERBALES

Peter (el cabeza de familia), el pequeño y diabólico Stewie y Brian, el perro. Las fases protagonizadas por el primero son un homenaje a los *beat'em-up* de toda la vida. Los niveles de Stewie combinan plataformas con disparos y el uso de un rayo mental que permite controlar durante unos instantes a otros personajes de la serie. Por su parte, Brian demostrará su pericia para la infiltración al estilo *MGS*. El juego no ganará el premio a los mejores gráficos del año, pero al menos repite la fórmula de la serie de TV: un bombardeo constante de gags visuales y verbales. Desgraciadamente, de lo último no llegaremos a disfrutar plenamente, ya que no llegará con voces en castellano. O has vivido toda tu vida en Kansas o no pillarás ni la mitad de las frases de Quagmire.

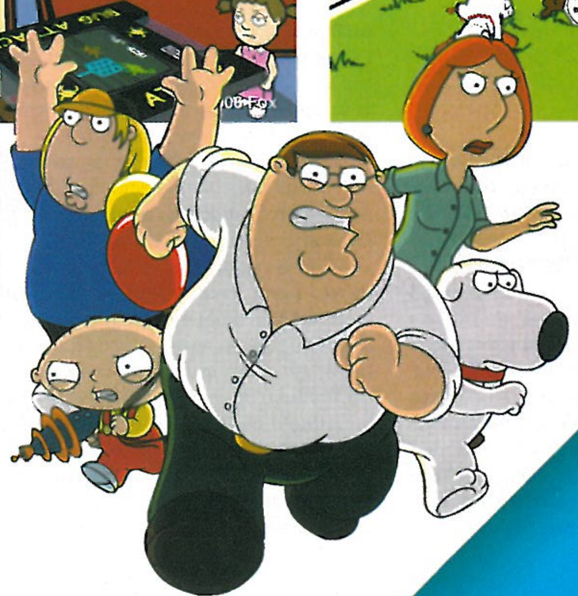












**_TRES ERAN TRES_** El trío protagonista del juego (Peter, Stewie, Brian) afrontarán fases de mecánica bien diferenciada. Nota: Esta frase ha sido nominada al premio al Pie de Foto Más Serio del Año_

### EN CUATRO LÍNEAS

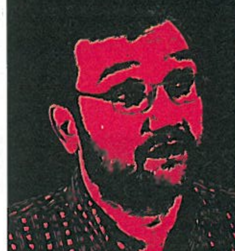
Un arcade en toda regla que combina elementos de plataformas, shoot' em-up, beat' em-up e infiltración.

### QUÉ CUENTA

El juego entrelaza tres historias diferentes: Stewie combatiendo con su archienemigo Bertram, Peter intentado rescatar a una estrella de TV de los 80 y el perro Brian huyendo de la policía.

### SI FUERA

PETER GRIFFIN UNA PERSONA REAL **SERÍA** DE LUGAR



### CREADO POR...

High Voltage. Veterano grupo de programación, cuyos primeros lanzamientos se remontan a 1995 (cuando empezaron a desarrollar títulos para la extinta Atari Jaguar). Entre sus mejores creación está Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude, Hunter: The Reckoning y Lego Racers.

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA
**16 DE FEBRERO DE 2007**

_GENERO BALONCESTO SUI GENERIS
_PAIS JAPON _COMPAÑIA NINTENDO
_DESARROLLADOR SQUARE ENIX
_JUGADORES 1-4
_MODOS DE JUEGO 4 _ONLINE NO
_WEB WWW.MARIOHOOPS.COM

_EVIL PRINCESS

# MARIO SLAM BASKETBALL

## BALONCESTO TRES A TRES MÁS UNIVERSO MARIO SEGÚN SQUARE ENIX



**BLING BLING** ¡Qué subidón da escuchar el FX de las moneditas de toda la vida!_

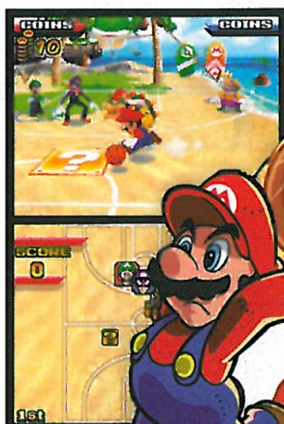




**AMIGUETES S.A.** Tres contra tres con los personajes habituales_





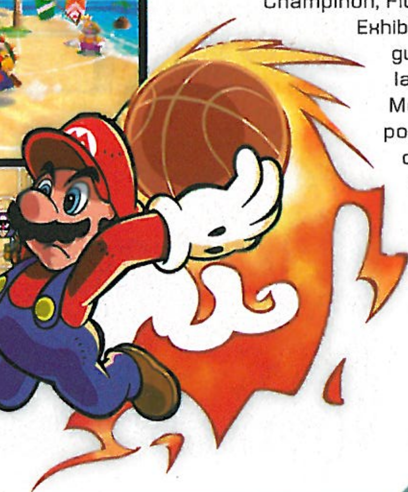


Frecuentemente se ha acusa a **Nintendo** de explotar y sobreexplotar la imagen de Mario. De que el fontanero es carismático y polifacético no nos queda duda pero la verdad es que le hemos visto en tesituras que incluso han dado lugar a listas del tipo «Los diez juegos en los que Mario nunca debió haber aparecido». En este caso, no dudamos de que habrá opiniones encontradas, no sólo acerca de la necesidad de ambientar el título en el universo Mario sino más bien por la forma de hacerlo. Y es que, una

> EL JUEGO OFRECE CUATRO MODOS DE JUEGO: DESAFÍO, TORNEO, EXHIBICIÓN Y DUELO

cosa es recoger ítems desde el kart y otra hacerlo en una cancha de baloncesto por la que dirigimos los movimientos de los personajes combinando el pad y el stylus.
Por otro lado entra el factor **Square Enix**, que servirá a unos para defender visceralmente al título y a otros para acusarlo de no ser un producto digno de los creadores de *Final Fantasy*.
En cualquier caso, y aunque no convencerá a los que busquen un juego de baloncesto al uso, es un título bastante completo que ofrece cuatro modos de juego diferentes: El primero, sirve para aprender los controles del juego; El Modo Torneo sigue la misma estructura que Mario Kart: con las copas Champiñón, Flor y Estrella; El Modo Exhibición sirve para configurar un partido contra la CPU y, por último, el Modo Duelo ofrece la posibilidad de hacerlo con otros jugadores humanos vía *wi-fi*.

_game over



### EN CUATRO LÍNEAS

Mario y amigos se embarcan en una extraña mezcla de baloncesto y elementos del Universo Nintendo, ítems y ataques especiales incluidos.

### QUÉ CUENTA

Contar, lo que se dice contar, no cuenta nada. En Square Enix son demasiado dignos como para inventarse un argumento tan indigesto como el que se marcaron los de Camelot en Mario Tennis Advance.

### SI FUERA UN ANIMAL SERÍA UN ORNITORRINCO



### CREADO POR...

SQUARE ENIX

De la unión de dos gigantes del mercado lúdico (Square Co. y Enix Corporation) en abril de 2003 surge esta nueva compañía con cuartel general en Tokio. Su principal aportación al panorama lúdico es la creación y publicación de las dos franquicias de rol de más éxito en todo el mundo: Final Fantasy y Dragon Quest.

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA
**MARZO DE 2007**

_GÉNERO **A LO TOP GUN**
_PAÍS **AUSTRALIA** _COMPAÑÍA **CODEMASTERS**
_DESARROLLADOR **IR GURUS INTERACTIVE**
_JUGADORES **1**
_MODOS DE JUEGO **3** _ONLINE **NO**
_WEB **ES.CODEMASTER.COM**





_DE LÚCAR

# HEATSEEKER

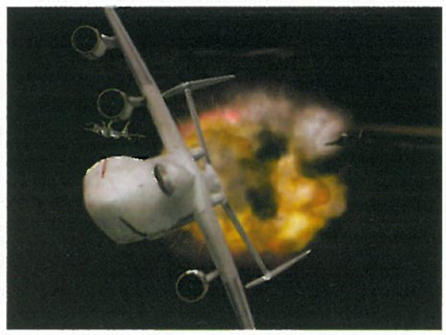
CODEMASTERS E IR GURUS INTERACTIVE SE ATREVEN A RETAR A ACE COMBAT EN SU PROPIO TERRENO.

A pesar de que jamás haya sido un género con unas cifras de ventas realmente escandalosas, sobre todo tras los dos primeros *Ace Combat*, los arcades de aviones tienen cierta tradición en las consolas de **Sony** y siempre hay compañías dispuestas a apostar por ellos. **Heatseeker** para **PS2**, de los australianos **IR Gurus Interactive**, se atreve a plantar cara al todopoderoso *Ace Combat* en el que viene a ser su territorio natural y casi con sus mismas armas. Se trata, en líneas generales, del típico juego de aviones en el que deberemos completar diferentes misiones... pero con algo del realismo más propio de la simulación. Traducido al cristiano, la mecánica de juego es la característica de un arcade, pero no podremos hacer todas las fantasmadas y maniobras casi imposibles de éste género. Gráfica y técnicamente, **Heatseeker** a lo mejor no alcanza los niveles de calidad de los grandes del género, pero sí los supera en su concepción cinematográfica. De hecho, una de las principales aportaciones del juego es la incorporación de la nueva Impact Cam: una cámara de seguimiento con la que veremos las explosiones con un lujo de detalle no conocido hasta la fecha. Puro espectáculo al estilo *made in* Hollywood. Por lo demás, se trata de un título muy jugable en el que podremos pilotar todo tipo de aparatos, con misiones bastante variadas y un ritmo del juego realmente intenso. El grado de la acción es constante y de los que apenas deja tiempo para disfrutar del paisaje. La diversión está asegurada.

...game over



**IMPACT CAM** Gracias a esta novedosa perspectiva de juego podremos ver los estragos de nuestros misiles en los enemigos en primerísimo primer plano_









**DURO Y A LA CABEZA** Aunque no sea una arcade puro y duro, le daremos al gatillo casi todo lo que queramos_

PODREMOS ACTIVAR UN MODO ESPECIAL PARA DISFRUTAR DE LAS EXPLOSIONES A CÁMARA LENTA

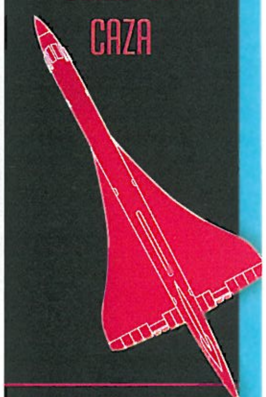
## EN CUATRO LÍNEAS

Una atrevida variante del clásico juego de misiones con aviones al estilo del clásico de Namco, Ace Combat.

## QUÉ CUENTA

Pues es un juego de acción pura y dura, así que lo que más va a contar aquí son nuestra puntería, nuestros reflejos y, por supuesto, nuestra habilidad en el pilotaje de los diferentes aviones.

## SI FUERA UN AVIÓN SERÍA UN CAZA



## CREADO POR...

IRGurus Interactive

Son conocidos por Heroes Of The Pacific, un juego de aviones inspirado en la Segunda Guerra Mundial. Tienen también otros juegos de deportes raros, como el fútbol australiano, pero ninguno de ellos ha llegado a nuestro país.

XBOX 360

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA
**ENERO DE 2007**

_GÉNERO **ACCIÓN Y ESTRATEGIA GUERRERA**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **EIDOS**
_DESARROLLADOR **EIDOS STUDIOS**
_JUGADORES **1-8**
_MODOS DE JUEGO **3** _ONLINE **SÍ**
_WEB **WWW.BATTLESTATIONS.NET**



Durante las batallas podremos elegir desde que nave queremos luchar, así como cambiar en cualquier momento de unos a otros según sea necesario_







_DE LÚCAR

# BATTLESTATIONS MIDWAY

**LAS IMPRESIONANTES POSIBILIDADES DE XBOX 360 DOTAN AL JUEGO DE UNA ESPECTACULARIDAD Y UNA JUGABILIDAD DESCONOCIDAS HASTA LA FECHA**



Para los aficionados a este tipo de juegos, que no son demasiados pero sí terriblemente fieles, el rigor histórico siempre ha sido algo más que un mandamiento de obligado cumplimiento. El juego podía estar mejor o peor, podía ser divertido o no, podía ser bonito o casi un esperpento... pero si era fiel a los hechos ellos ya disfrutaban como enanos. Decimos todo esto porque nos encantaría ver sus caras cuando llegue a sus manos un juego como este ***Battlestation: Midway***, que además del debido rigor histórico, añade un grado de realismo gráfico y una puesta en escena capaces de poner la piel de gallina a cualquiera. Podremos manejar más de cincuenta tipos de naves diferentes, desde el típico caza a un todo un destructor pasando por un submarino, la gran novedad de esta entrega. Cada misión cuenta con varios objetivos y, según sea el desarrollo de la batalla, tendremos la posibilidad de elegir el manejo de cualquiera de las dotaciones a nuestro cargo.

Aunque parezca una locura, decidir en todo momento desde donde queremos combatir acaba por ser tan divertido e importante como tener buena puntería. Cada batalla tiene muchísimos frentes y de nada sirve acertar sólo en un aspecto. **Eidos** ha acertado plenamente con la mezcla exacta de acción-estrategia y también al añadir otros objetivos que no sean la simple destrucción. En muchas, por ejemplo, ocasiones tendremos también que reparar nuestras barcos en plena batalla. Para los que estén preocupados por la abundancia o la complejidad de los controles, los tranquilizaremos porque son exactamente los precisos y es muy manejable. Es, en definitiva, lo más espectacular que hemos conocido en el género, pero también es un título programado con gran inteligencia y que dará muchos buenos momentos en su modo en red. Podrán participar hasta 16 jugadores simultáneos en escenarios específicos especialmente pensados para su modo *on-line*.

EL GRADO DE REALISMO GRÁFICO ALCANZADO DEJARÁ A MÁS DE UNO CON LA BOCA ABIERTA

## EN CUATRO LÍNEAS

Un juego de acción-estrategia en tiempo real en el que nuestras acciones decidirán el curso de la historia de la Segunda Guerra Mundial.

## QUÉ CUENTA

Recrea fielmente algunos de los momentos y batallas navales más importantes de la campaña del Pacífico. Podremos pilotar todo tipo de naves, aviones... y, por primera vez, también submarinos.

## SI FUERA UN AVIÓN SERÍA UN BOMBARDERO

## CREADO POR...

Los británicos Eidos, gracias a la popular saga Tomb Raider y su heroína Lara Croft, es una de la compañías desarrolladoras más conocidas del panorama lúdico-consolero. Sus ventas son absolutamente millonarias y cuenta con varios récords. Battlestations: Midway para Xbox 360 ha sido responsabilidad específica de Eidos Studios.

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA
**26 DE ENERO DE 2007**

_GÉNERO **LUCHA DE LA VIEJA ESCUELA**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **IGNITION**
_DESARROLLADOR **SNK PLAYMORE**
_JUGADORES **1-2**
_MODOS DE JUEGO **3** _ONLINE **NO**
_WEB **WWW.IGNITIONENT.COM/KOFXI/**


















_MELONGASOIL

# KING OF FIGHTERS XI

## EL MEJOR KING OF FIGHTERS DESDE LA ENTREGA DE 1998

Cuando todo parecía indicar que la saga no volvería a levantar cabeza después del increíble *King of Fighters '98*, **SNK Playmore** (o como se quiera llamar ahora) nos sorprende con un *beat'em-up* de aspecto y jugabilidad bidimensional que tiene lo mejor de la saga. Conversión directa de la recreativa original, que funciona bajo el hardware **Atomiswave** de **Sega Sammy**, la undécima entrega de la saga *KOF* recupera a míticos personajes como Eiji Kisaragi (*Art of Fighting*, *KOF 95*) y Duck King (*Fatal Fury Special*), presenta nuevos luchadores sin ningún carisma (como ha ido ocurriendo desde hace unos cuatro años) e incluye un elemento que **SNK** abandonó de *KOF '99* a 2003: diversión. Sus escenarios poligonales y los *sprites* bidimensionales de toda la vida, su sistema de juego que permite utilizar a tres personajes y seleccionar uno de ellos en cualquier momento... todo esto carece de importancia si eres un purista del género de la lucha; lo importante de *KOF XI* es que los combos complicados están ahí aunque sea difícil hacerlos bien, que todo golpe puede ser parado por otro diferente (la gracia está en descubrir cuál es), que puedes cancelar cualquier movimiento especial por un super y que hay un equilibrio perfecto entre todos los personajes del juego. Por desgracia, las posibilidades *on-line* de la versión original del juego parece que se han quedado olvidadas en un cajón en las oficinas de **Ignition**, encargados de versionar el juego para los territorios PAL.

_game over



## EN CUATRO LÍNEAS

Decimonovena entrega de una de las sagas de lucha 2D más importante (y jugable) de la historia de los videojuegos.

## QUÉ CUENTA

Mukai roba el sello de Orochi y Ash hace lo propio con el espejo Yata, protegido por Chizuru Kagura. Sin Kagura, sorprendentemente, cita a los luchadores para un nuevo torneo King of Fighters.

## SI FUERA UNA BEBIDA SERÍA UN GRAN RESERVA



## CREADO POR...

SNK PLAYMORE

Shin Nihon Kikaku, compañía creadora de la consola y recreativa Neo-Geo (1990) y especializada principalmente en juegos de lucha 2D. Fue fundada en 1978 con el principal objetivo de crear y distribuir videojuegos y en 2001 se declaró en bancarrota. Por suerte, resurgió de sus cenizas dos años después.

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA
**SEGUNDO TRIMESTRE DE 2007**

_GÉNERO **BEMANI TERAPÉUTICO**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **NINTENDO**
_DESARROLLADOR **INIS**
_JUGADORES **1**
_MODOS DE JUEGO **1** _ONLINE **NO**
_WEB **WWW.ELITEBEATAGENTS.COM**

_JOHN TONES

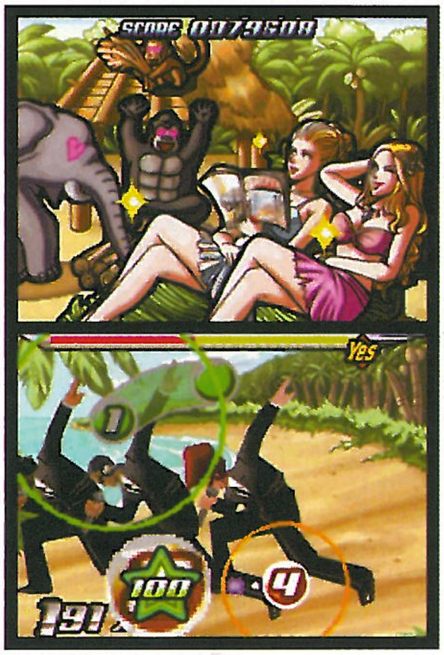
# ELITE BEAT AGENTS

POR LO QUE CUESTA UNA REVISTA DE LA COMPETENCIA, PREGUNTA: DIFERENCIAS ENTRE ORIENTE Y OCCIDENTE

Guárdese el premio, que la respuesta está clara: ellos ven normal programar un *bemani* protagonizado por un grupo de animadores que ayudan a gente desvalida en situaciones cotidianamente delirantes, el increíble *Osu! Tatakae! Ouendan*. A nosotros nos tienen que disfrazar a los personajes de agentes especiales, con sus chaquetas oscuras y sus gafas de sol, para que consideremos digestivo el juego. Y aún así, el resultado, este **Elite Beat Agents** para el mercado occidental, es uno de los juegos más extravagantes, originales y desconcertantes que tiene el catálogo de la DS.

Otro cambio que ha sufrido esta secuela espiritual está en el *tracklist* que hay que hacer bailar a los tres agentes, marcando el ritmo con el *stylus* en el orden y frecuyencia que nos indica la pantalla inferior de la **DS**: de (en Oriente) ignotos clásicos del J-Pop como los interpretados en la primera entrega por **Asian Kung-Fu Generation** o **Morning Musume** a las populares tonadillas festivaleras de la secuela, como *Y.M.C.A.* o *Material Girl*. El resto de las constantes del juego parecen mantenerse: historias de fondo endiabladamente encantadoras y crispadas (algunas idénticas a las del original, otras similares, la mayoría completamente nuevas), estética de manga cerdo y una mecánica relativamente complicada pero muy adictiva.

_game over

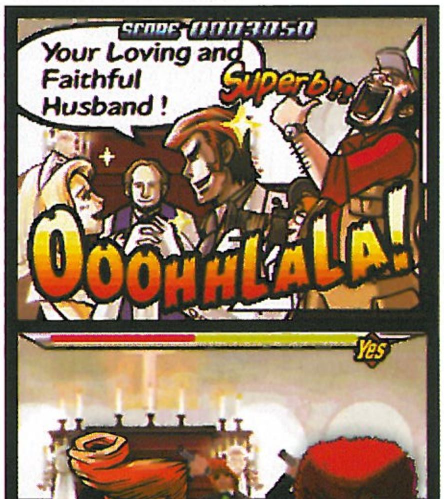









HORROR Peter Jackson recibe el encargo de filmar la secuela de «Chispita y sus Gorilas»_















NO ES TAN FÁCIL El toqueteo de la pantalla táctil gusta a las chicas. Aquí lo leisteis primero_

## EN CUATRO LÍNEAS

El segundo bemani para Nintendo DS es la secuela espiritual de un precedente nipón aún más estrafalario.

## QUÉ CUENTA

Los Elite Beat Agents es un grupo de agentes especiales especializados en animar a los necesitados. En vez de vulgares misiones de salvamento, animan a las víctimas. El futuro de la autoayuda.

## SI FUERA UNA PELÍCULA SERÍA THE BLUES BROTHERS



## CREADO POR...

La compañía japonesa iNiS, especializada en juegos rítmicos, es conocida por haber desarrollado el original en el que se inspira Elite Beat Agents, esa demencia que es Osu! Tatakae! Ouendan. Su otro gran éxito es el bemani insolente Gitaroo Man, y su remake para PSP. Actualmente, preparan un juego para Xbox 360 en absoluto secreto.




_JOHN TONES

# LOST PLANET

SI ES QUE NOS GUSTA PRESUMIR DE QUE NO NOS DEJAMOS DESLUMBRAR POR LOS GRÁFICOS APABULLANTES, POR LA MONSTRUOSIDAD TECNOLÓGICA Y POR EL BLABLABLÁ DE PRESTACIONES Y TIPOS DE CONECTORES EN EL TRASERO DE LAS CONSOLAS, Y AL FINAL, NOS PONEN UN GUSANO DE NIEVE GIGANTE Y SE NOS CAE LA BABA COMO A NIÑOS

Tampoco nos podemos quejar: con la nueva generación tenemos una máquina que intenta tirar por caminos menos trillados que el resto y no tan ligados a la innovación técnica, y otras dos consolas con las que nos tendremos que acostumbrar a un continuo medirse las prestaciones. Empezando por los gráficos. El número de polígonos y el falso hiperrealismo. Los movimientos fotocapturados y monstruos tan creíbles como los de verdad.

**Capcom**, con sus juegos exclusivos para **360**, a pesar de su tradición como compañía centrada en el estudio y explotación de la jugabilidad más clásica y rotunda, no ha podido evitar subirse al carro de la vanidad gráfica, pero al menos está siguiendo el camino más sabio, o al menos, el más emocionante: el del exceso. Por eso *Dead Rising*, con su increíble ejército de zombies masacrables y su desbordada concepción de la violencia, era un producto tan magnético. Y por eso ***Lost Planet*** ha decidido ir por el mismo camino. ¿Insectos gigantes, un planeta nevado y artillería pesada? Apuntado, apuntado y apuntado, pero elevado todo a la enésima potencia.
El mejor ejemplo es una fase aproximándose a la mitad del juego que consiste en una bru-



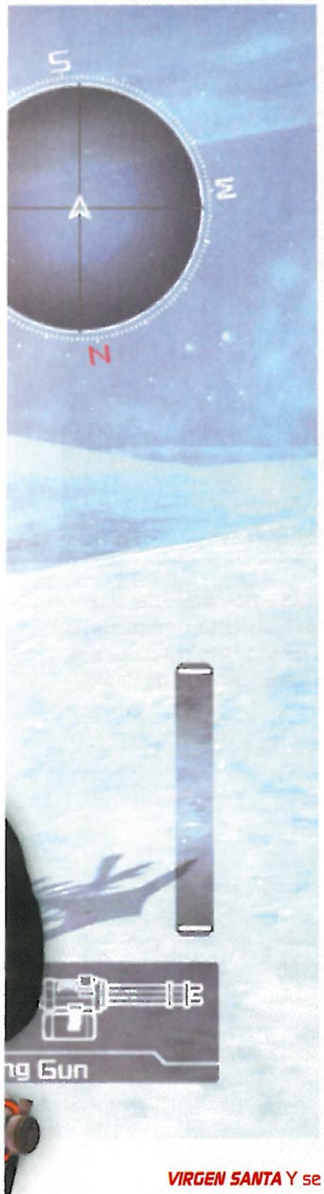


LOST PLANET

XBOX 360

16+

_GENERO ACCION BAJO CERO EN 3ª PERSONA
_PAIS JAPON _COMPAÑIA CAPCOM
_DESARROLLADOR CAPCOM
_DISTRIBUYE ELECTRONIC ARTS _JUGADORES 1-32
_MODOS DE JUEGO 2 _ON-LINE SI
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES INGLÉS
_WEB WWW.LOSTPLANET-THEGAME.COM




**VIRGEN SANTA** Y se habla por ahí de problemas de halitosis_

### DECORADOS POCHOS, EL NUEVO NEGRO

Además del impacto que va a causar en la comunidad jugona el multijugador de Lost Planet, el nuevo juego de Capcom guarda con el arrollador y reciente Gears of War más de una coincidencia en su planteamiento de los escenarios: edificios vacíos y gigantes, hechos polvo y que denotan inquietantes tiempos pasados de mayor gloria.





















tal sucesión de *final bosses*. Primero, gusanos gigantes, luego mechas indestructibles. Y todo enmarcado en un desierto inmenso, desolador, lleno de desniveles y de edificios de hormigón abandonados y desmesuradamente grandes. **Lost Planet** parece haberse diseñado a partir de la escala equivocada... para mejor: el jugador tiene una sensación de desubicación y extrañeza constante que ayuda a construir el extraño ambiente que respira el juego. Nuestro protagonista, un joven experto en la conducción de robots y mechas, está en una zona desconocida del planeta nevado, rodeado de conspiraciones y planes que crecen y cambian a su espalda, sufre de amnesia y acaba de perder trágicamente a su padre... y encima tiene que moverse con dificultad, a paso de tortuga, por llanuras heladas que parecen salidas de una pesadilla de horror cósmico esquimal y por edificios diseñados por un dios ocioso y del tamaño de un satélite. El título de **Lost Planet** es mucho más que una descripción de un lugar: también es un estado de ánimo, y por eso, aunque la acción es constante, tiene cierto ritmo melancólico. Para eliminar a cada akrid (la fauna del planeta que estamos ayudando a terraformar y colonizar) hay que descargar miles de balas, varias granadas y recoger algún que otro cañón de algún mecha medio destrozado para transportarlo penosamente hasta alguna zona con un ángulo de tiro decente. La acción es incesante, sí (más, incluso, que la de *Dead Rising*), pero llega un momento en







**DESINSECTIZACIÓN** Podrás sacar unos euros extras colaborando en las tareas de limpieza nocturna de los túneles del Metro de Madrid_

## EN TRES PANTALLAS



ECHANDO UN CABLE
No debe faltar en el equipo de ningún aventurero de las nieves._



MECHA-CHA-CHA
Y se transforman en vehículos. A los niños les encantan_



MUCHA GENTE
En el multijugador, cada cual con sus cosas_



## ROBOTS E INSECTOS GIGANTES. PIRATAS. TRANQUILOS, TODO ENCAJA

el que el exceso de tamaño o de número de enemigos lleva al jugador a un extraño estado de asimilación de violencia excesiva que, reconozcámoslo, no habría sido posible sin la monstruosa potencia de las máquinas de nueva generación. Por razones lógicas no hemos podido probar el multijugador, que se promete apocalíptico (32 jugadores simultáneamente, nada menos), pero estoy deseando ver a tres docenas de tíos persiguiéndose por un desierto blanco cargados con cañones que apenas les dejan moverse ni maniobrar. Todo lo contrario a otro clon del *Quake*.

Podemos obviar el tema de la jugabilidad: es rotunda y sencilla. Detalles de genio como el cable que permite al jugador llegar a zonas elevadas de los decorados, la movilidad del protagonista que puede apuntar con facilidad letal a cualquier punto que desee gracias a sus gráciles giros de cintura, y en fin, el astuto modo de que el jugador se zampe paredes invisibles para que no deambule durante horas demuestran mucha experiencia y, sobre todo, saber mantener la perspectiva: quien se acerque a ***Lost Planet*** va a buscar diversión furibunda, y eso es lo que va a encontrar. Una lástima que, en determinados momentos, la dificultad se multiplique de un modo un tanto artificial, por culpa del rupestre sistema de guardado (sólo al final de cada fase: la paciencia es una virtud). Pero yo he llegado a repetir durante horas el nivel de los gusanos de los que hablaba más arriba, sin importarme tirotear al mismo enemigo mil veces en el mismo escenario. Y si eso no es el mejor cumplido que se puede destinar a un juego de acción... game over

### CONCLUYENDO

Lost Planet merece la consideración de primer juegazo del año. Sus evocadores escenarios, sus increíbles akrids, la variedad de sus mechas (alguno de ellos convertible en vehículos para avanzar por la nieve) y su estilo old-school camuflado de falsa tecnofilia le garantizan la gloria. Pasajera, como la nieve, pero vaya, así funciona esto.



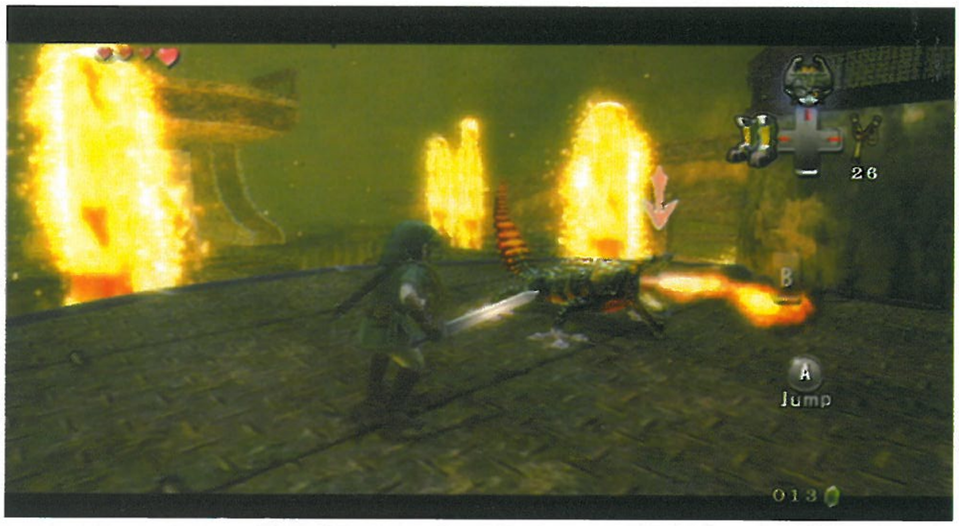


¡CORRE A BUSCAR LA NUEVA
CARTOON NETWORK MAGAZINE!
LA REVISTA QUE TODOS QUIEREN LEER
¡BOLSA SORPRESA!
REVISTA + 2 REGALOS
+ HORÓSCOPO 2007
CARTOON NETWORK
SÓLO 3,50 €
3,65€ EN CANARIAS
OPERACIÓN: A.Ñ.O. N.U.E.V.O.*
Nº 68 Enero 2007
¡BOLSA SORPRESA!
REVISTA
+ 2 REGALOS
¡NUEVA IMAGEN!
SÓLO 3,50 EUROS
Es una publicación de
GRUPO ZETA
30 aniversario
CARTOON NETWORK
TM & © 2007 Cartoon Network

LAS ESPERANZAS Y SUEÑOS DE MILLONES DE JUGADORES DE TODO EL MUNDO RESIDEN EN UNO DE LOS PRODUCTOS MÁS ESPERADOS DE LA HISTORIA RECIENTE DE LOS VIDEOJUEGOS. ¿LLEGA ZELDA TARDE A SU CITA CON LA HISTORIA?

_CHIARAFAN

# THE LEGEND OF ZELDA
## TWILIGHT PRINCESS






**BELLEZA TACITURNA**
La princesa a la que hace referencia el título del juego no es otra que Zelda, encerrada en un mundo oscuro_






Veinte años lleva ya Link dando guerra, y con permiso del bigotudo fontanero, se ha convertido en el icono más reconocible del universo **Nintendo**. Y lo ha conseguido a pesar de ser uno de los protagonistas con menos personalidad de la historia de los videojuegos. Admitámoslo: sabemos muy poco de él. Parece como si se tratara de un héroe estándar con el que rellenar el hueco. A esta sensación contribuye el hecho de que en cada una de sus aventuras Link sea reinventado desde cero; es decir; que los juegos no siguen una línea temporal clara. En cada uno el joven comienza viviendo apaciblemente en su pueblo natal, para poco después embarcarse en una odisea que decidirá el futuro de su universo. No penséis que todo esto es una crítica, más bien al contrario. En la saga *Zelda* siempre ha primado, por encima de la historia, el carisma de sus personajes e incluso el apartado técnico, la jugabilidad. Una jugabilidad a prueba de bombas, clásica y donde cada mínimo detalle de su evolución ha sido planeado hasta el cansancio. En esta nueva entrega hay todo eso y mucho más. Todos los elementos de encarnaciones anteriores (sobre todo de *Ocarina of Time*, el gran clásico de **Nintendo 64** con el que guarda grandes similitudes) han sido conjugados en **Twiligt Princess** de una forma tan conocida como efectiva. Tenemos a la princesa en peligro, al mundo al borde de la destrucción y, de nuevo, dos planos o dimensiones diferentes entre las que Link puede viajar. La novedad es que en esta ocasión, cuando viaje al mundo crepuscular se convertirá en

ESTA NUEVA ENTREGA SIGUE AL PIE DE LA LETRA LAS DIRECTRICES DE LA SAGA_

Wii | NINTENDO GAMECUBE




12+

_GÉNERO RPG DE ACCIÓN HYRULIANA
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA NINTENDO
_DESARROLLADOR NINTENDO
_DISTRIBUYE NINTENDO _JUGADORES 1
_TEMPLOS 6 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES INGLÉS
_WEB WWW.ZELDA.COM



***DUALIDAD*** La transformación en lobo de Link le permitirá realizar nuevas acciones y llegar a sitios anteriormente inaccesibles gracias a la ayuda de su «amiga» Midna_





***COMBATES*** El uso del mando de Wii en los enfrentamientos es de lo más intuitivo y efectivo que se ha visto últimamente_

## SUS HORAS MÁS BAJAS

No todo en la saga Zelda son brillos y campanillas. A comienzos de los 90 aquel engendro de Philips que se hacía pasar por consola llamado CD-I recibió una serie de títulos infumables protagonizados por Link y la princesa. En total fueron tres. Las capturas hablan por sí solas_






lobo, lo que le permitirá realizar nuevas acciones y llegar a sitios antes inaccesibles. Por lo demás, pocas cosas han cambiado en la saga. Espada en mano, habrá que visitar localizaciones exteriores (donde relacionarse con los peculiares personajes) e interiores (en forma de templos). Estos últimos conforman el eje del juego, como ya ocurría anteriormente. Los puzzles vuelven a ser protagonistas, tan bien planeados y enrevesados como siempre. De hecho, su creciente dificultad puede desesperar a más de uno, sobre todo cuando otras

## LAS DIFERENCIAS ENTRE AMBAS VERSIONES, APARTE DEL CONTROL, SON MÍNIMAS_

aventuras de acción han demostrado lo innecesario de complicar tanto las cosas en juegos de las dimensiones necesarias para que no se conviertan en un paseo. Los combates son como los de siempre, pero el mando de **Wii** les añade una nueva dimensión en la versión para la nueva consola de **Nintendo**. Teníamos nuestras dudas, pero al final este sistema se ha revelado como práctico, preciso, divertido y nada cansado. Claro que los que se hagan con la versión para **GameCube** tampoco sufrirán demasiado por su pérdida; la gracia del juego no reside en ellos ni mucho menos. Aparte de esta diferencia, la única de importancia




***UN POCO DE «SUMO», POR FAVOR***
El jefe del pueblo natal de Link le enseñará las técnicas de este milenario deporte_

es la ausencia de modo panorámico para el sistema más antiguo. ***Twilight Princess*** encarna lo mejor y lo peor de la política de la **Gran N**, y viene a consolidar un poco más los pilares de un mundo idílico y prácticamente inmaculado, pero en un equilibrio tan precario que el más leve de los susurros podría dar al traste con él. Parece que sus programadores siguen anclados en el pasado, en un pasado perfecto, pero pasado al fin y al cabo. Y es que el juego (aparte de los controles que vienen impuestos por la nueva consola) innova entre poco y nada: vuelve a acribillar al jugador con las mismas ideas, sensaciones y momentos de emoción incontenible que sus creadores han utilizado en estos últimos años. Seguramente para la inmensa mayoría de los jugadores esto será más que suficiente (sólo hay que echar un vistazo a las cifras de ventas), pero algunos nos hemos quedado con las ganas de que la saga evolucionara hacia nuevos e inexplorados mundos. Habrá que esperar al nuevo capítulo en exclusiva para **Wii**, recientemente anunciado.

..game over

## EN TRES PANTALLAS



**ENTRENADOR**
Este guerrero caído irá enseñandote nuevos movimientos_



**EPONA**
O como quieras llamarla, es tu fiel yegua_



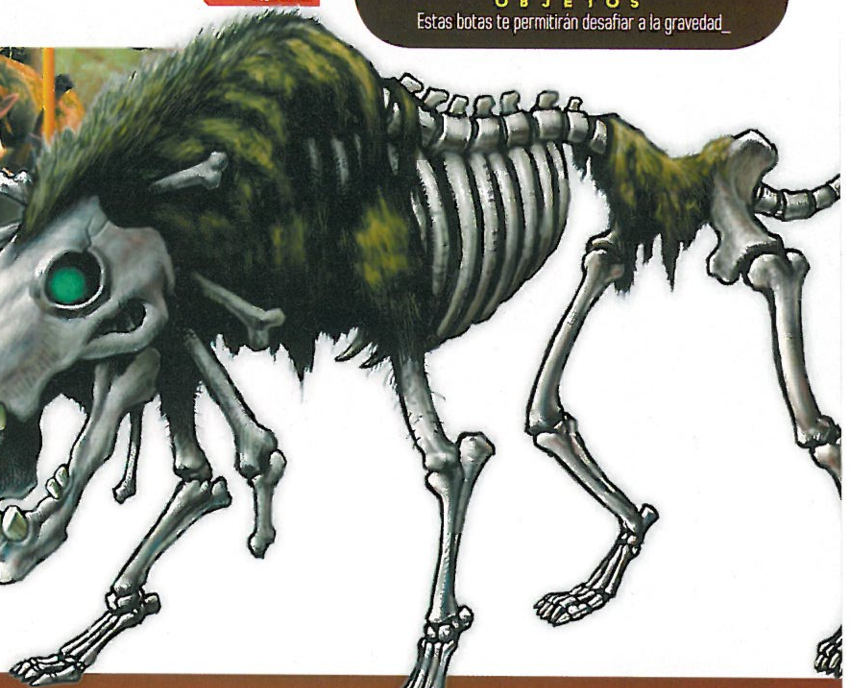
**OBJETOS**
Estas botas te permitirán desafiar a la gravedad_







***LA PESCA***
El mando de Wii te permitirá disfrutar de este deporte como nunca_



## CONCLUYENDO

Cumple a la perfección con todo lo que se propone, pero quizás es que propone demasiado poco. Una jugabilidad sólida como una roca, pero algunos de sus elementos parecen anclados en el pasado.

GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN

Wii: 089 GLOBAL

GameCube: 088 GLOBAL

_EVIL PRINCESS

# VIVA PIÑATA

ÉRASE UNA VEZ UN JARDÍN ABANDONADO... Y LO QUE SUCEDA A PARTIR DE AHÍ ES COSA TUYA: CULTIVA, DECORA Y HAZ LO POSIBLE PARA QUE LAS PIÑATAS SEAN FELICES Y COMAN... PIÑATAS









***PIÑATAS IN LOVE*** Cumplidos los requisitos de apareamiento, la situación requerirá un poquito de intimidad_

### MONDO PIÑATA

El canal de televisión 4Kids TV emite semanalmente un capítulo de la serie de animación ambientada en el universo piñatesco y coprotagonizada por Hudson (un Horstachio), Fergy (un Fudgehog), Paulie (un Pretztail) y Franklin (un Fizzlybear). En la web oficial del juego encontrarás información de la serie (aún inédita en España) además de juegos en flash, iconos, melodías para el móvil, fondos de pantalla y un completo fanskit descargable para crear tu propia web dedicada a Viva Piñata con imágenes de los personajes, botones, concept art...



No es infrecuente que un usuario rechace un juego sin haberlo probado, simplemente por la idea preconcebida que tiene de él. Consciente de ello, **Nintendo** se encargó de respaldar a conciencia el lanzamiento de *Animal Crossing: Wild World* con una potente campaña de *marketing* que aclaraba a los usuarios en potencia que, pese al (*ultracute*) aspecto de sus protagonistas, era algo más que un titulito para niños ¿El resultado? Un éxito de ventas en todo el mundo motivado en gran parte por la gran acogida entre el sector menos *hardcore* de los *gamers* (no necesariamente infantil), que no buscan en los videojuegos un desafío frente a hordas de enemigos, sino más bien un rato de ocio en el que relajarse y pasar un buen rato sin demasiadas complicaciones. Precisamente la misma motivación de los usuarios que acuden en masa a las tiendas cada vez que sale al mercado una nueva edición/expansión de los populares *Sims*.




Con influencias de estos dos títulos, el toque granjero de *Harvest Moon*, algunas dosis del afán coleccionista de Pokémon y una estética que podría espantar al público más talludito, llega **Viva Piñata**; un nombre pintoresco para una propuesta no menos pintoresca con la que **Rare** trata de alejar ese tufillo de vieja gloria (de capa caída) que no consigue quitarse de encima después de sus últimos proyectos.

Esta vez la historia arranca en un pequeño terruño de escombros y malas hierbas donde tu única ayuda serán una pala cochambrosa y los consejos de la que parece la prima colorista de La Novia Cadáver. Pese a lo desalentadores que puedan parecer estos comienzos, lo cierto es que en pocos minutos habremos conseguido dotar a nuestra pequeña posesión de un aspecto lo suficientemente apetecible como para atraer a las primeras especies de piñatas, unas criaturas de forma animal pero cubiertas de una especie de plumaje... y rellenas de caramelos.

La primera vez que se acerque al jardín un tipo de piñata nuevo, aparecerá un secuencia de presentación de la especie, cortita, sí, pero en la que se echa de menos el botón de

ATRAE A LAS PIÑATAS CON UN JARDÍN BIEN CUIDADO, CONSIGUE QUE SE HAGAN RESIDENTES Y SE ENAMOREN... Y DEJA QUE LA VIDA SIGA SU CURSO.

XBOX 360



3+

_GÉNERO ESTRATEGIA MULTICOLOR
_PAÍS REINO UNIDO _COMPAÑÍA MICROSOFT
_DESARROLLADOR RARE
_DISTRIBUYE MICROSOFT _JUGADORES 1-2
_ONLINE SÍ
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES CASTELLANO
_WEB WWW.VIVAPINATA.COM





**LA VIDA EN COLOR** Las piñatas blancas y negras sólo están de paso en el jardín. Cumple los requisitos de residencia y se quedarán a vivir mutando su pelaje (o plumaje) en uno de llamativos colores_



**FIESTA DE DISFRACES** Visita la tienda y compra estrafalarios objetos para dotar a las piñatas de un aspecto singular_

## EN TRES PANTALLAS



AGRICULTOR

Quien siembra mucho, recoge monedas de chocolate_



CELESTINO

Porque las piñatas también necesitan... amor_



SEGURATA

Si viene una piñata roja, dile que hay fiesta privada_



«Skip» (o, más correctamente «Saltar», que el juego está localizado al castellano hasta en el doblaje). Todas las piñatas son blancas y negras cuando nos visitan, pero conseguiremos que se vuelvan de color y se queden a vivir en nuestro jardín si cumplimos sus requisitos de residencia: la existencia de una determinada extensión de césped, una laguna en la que remojarse o la ingesta de algún tipo de vegetal... o animal, porque estas criaturitas de apariencia inocente son de naturaleza depredadora y siguen los principios de Darwin al pie de la letra.

Satisfechos los requisitos de residencia, aparecen los de apareamiento, entre los que siempre aparecerá una casa propia de la especie cuyos miembros queremos que interactuen. A modo de curiosidad diremos que las piñatas, o bien son como los ángeles y no tienen sexo, o bien son hermafroditas, porque es posible aparear a dos miembros cualesquiera de la misma especie sin ningún tipo de restricción.

No menos curioso también es el procedimiento de procreación. Cumplidos los requisitos de apareamiento de los dos asexuados especímenes, aparecerán unos tiernos corazones sobre sus cabezas; como su ternura natural les impide dar rienda suelta a sus bajos instintos por sí mismas (no como algunos miembros de esta redacción), nos tocará a nosotros seleccionar una piñata y dirigirla hacia su pareja para que comience el ritual del amor... un ridículo minijuego consistente en guiar al personaje hasta el final de un laberinto, que se va complicando un poquitín más según la especie pero que no es más que un tedioso trámite que habrá que repetir cada vez que queramos que dos piñatas tengan descendencia.

Respecto al tema *on-line*, podremos intercambiar objetos y piñatas con otros jugadores pero se echa mucho de menos poder visitar otros jardines y presumir de las decoración del nuestro, que luce aún más gracias al excelente trabajo gráfico realizado, sólo ensombrecido por las fugaces ralentizaciones producto del frecuente autoguardado. En cualquier caso, merece la pena probarlo y opinar por uno mismo.

...game over

## CONCLUYENDO

Un título que no convencerá a los amantes de las emociones fuertes pero que, si consigue engancharte, lo hará de tal modo que pasarás horas sin darte cuenta, sólo cultivando o tratando de conseguir nuevas especies de piñata. Una grata sorpresa apta para grandes y pequeños, sin que esto por una vez sea un eufemismo para decir que es demasiado sencillo.

GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | XBOX 360

084 GLOBAL





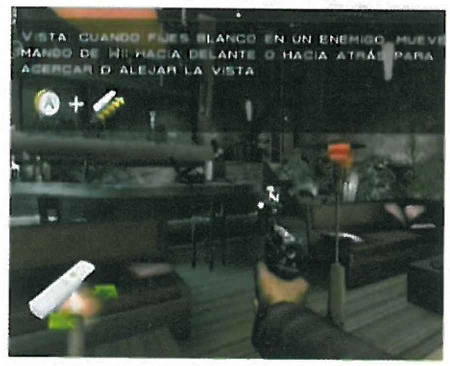
ES CON JUEGOS COMO RED STEEL CON LOS QUE UN HUMILDE ESCRIBIENTE SOBRE VIDEOJUEGOS COMO UN SERVIDOR SE DA CUENTA DE HASTA QUÉ PUNTO SON INÚTILES LAS PUNTUACIONES

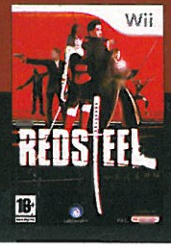
_JOHN TONES

# RED STEEL

**Red Steel** es un juego fallido. Dejemos este tema claro: ni la mayor de las simpatías del usuario hacia el título (y yo las tenía: un *shooter* ambientado en un escenario propio de cine negro orientaloide me tenía ganado antes de encender la consola) permite disculpar determinados fallos de los que definen al título de **Ubi Soft** como un típico producto de lanzamiento de consola: deslumbrante a veces, y al final, víctima de su propio y excesivo *hype*.
Su condición de exclusivo para **Wii**, arranque de una franquicia -lo cual, creemos, merece un juicio más bondadoso del que le destinaríamos si fuera una mera conversión apresurada de otras plataformas de las que tanto sufrimos en su día los usuarios de **Gamecube**- y relativos aciertos plásticos hace que nos sintamos tentados de contemplar a **Red Steel** con cierta condescencia. Pero no nos engañemos: **Red Steel** es un juego defectuoso y compitiendo de igual a igual con, por ejemplo, el *Call of Duty 3* para la misma plataforma, saldría perdedor en la contienda.
Al grano: los primeros pasos con **Red Steel** son lamentables, me atrevería a asegurar que al igual que con cualquier otro juego de **Wii** en estos primeros meses de vida de la consola de **Nintendo**. El punto de vista se descentra, los botones se confunden, el paso es torpe y nos descubrimos rodeando un sofá una y otra vez por un sencillo problema de falta de habituamiento al nuevo mando. De acuerdo: media hora después, todo resulta más natural. Es más sencillo dar en el blanco (juraría que el juego disculpa la mala puntería, derribando a enemigos a los que nuestras balas no han llegado a dar pero les han pasado cerca... aunque esto es, posiblemente, sólo culpa de mi vieja amiga la paranoia aguda), las armas comienzan a ser más variadas y los decorados ya no sólo parecen salas de espera de un prostíbulo de lujo.
**Red Steel** es, entonces y durante un par de horas (horas en las que da igual estar avanzando el argumento o no: hablo de la experiencia pura de esquivar, disparar y cambiar de arma), un juego muy divertido. La leve pero contundente vibración del mando de **Wii**, el sonido de los disparos que sale del propio mando y, sobre todo, aciertos visuales muy específicos, hacen que se tenga la impresión de que **Red Steel** va a sobrevivir a su propio *hype*. Explosiones espectaculares, destrucción enloquecida de mobiliario, guiños a películas de yakuzas, decorados llenos de laberínticos recovecos donde jugar al gato



16+

_GENERO ACCIÓN YAKUZA
_PAIS CANADÁ _COMPAÑÍA UBI SOFT
_DESARROLLADOR UBI SOFT MONTREAL
_DISTRIBUYE UBI SOFT _JUGADORES 1-4
_MODOS DE JUEGO 1 _ONLINE NO
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES CASTELLANO
_WEB REDSTEELGAME.ES.UBI.COM

y al ratón con, literalmente, avalanchas de docenas de enemigos que caen ante nuestra furia oriental...
Y entonces, todo vuelve a la sensación inicial: los decorados se tornan repetitivos, el dolor de hombro se acentúa y, sobre todo, las fallidas fases de duelos con katanas nos recuerdan que el mando de la **Wii** es una estupenda excusa para la inmersión del jugador, pero está lejos de ser un auténtico instrumento de realidad virtual. Blandir el mando de la **Wii** está muy lejos de blandir una katana auténtica.
Y sin embargo, torcer el brazo con el mando en ristre y ver cómo el brazo del protagonista se gira al mismo tiempo es una sensación inquietantemente deliciosa. ***Red Steel*** es un primer paso hacia grandes logros en el género de los *shooters* de primera persona en **Wii**. Grandes momentos no le faltan, y cierta ambición tampoco, pero, ah... el maldito exceso de publicidad previa...

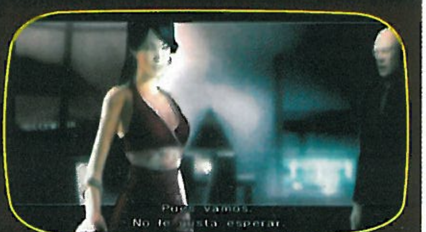
_game over



**DETALLITOS** A pesar de ocasionales destellos de brillantez, sobre todo en cuestiones pirotécnicas, Red Steel tiene unos gráficos que perfectamente podrían pertenecer a un juego de Gamecube... o menos_



## EN TRES PANTALLAS



**HEMBRA ASIÁTICA**
El típico pibón capaz de desencadenar una guerra entre bandas_



**DISEÑITOS**
Ambientado en Japón y EE.UU., hay un agradable ambiente nipón_

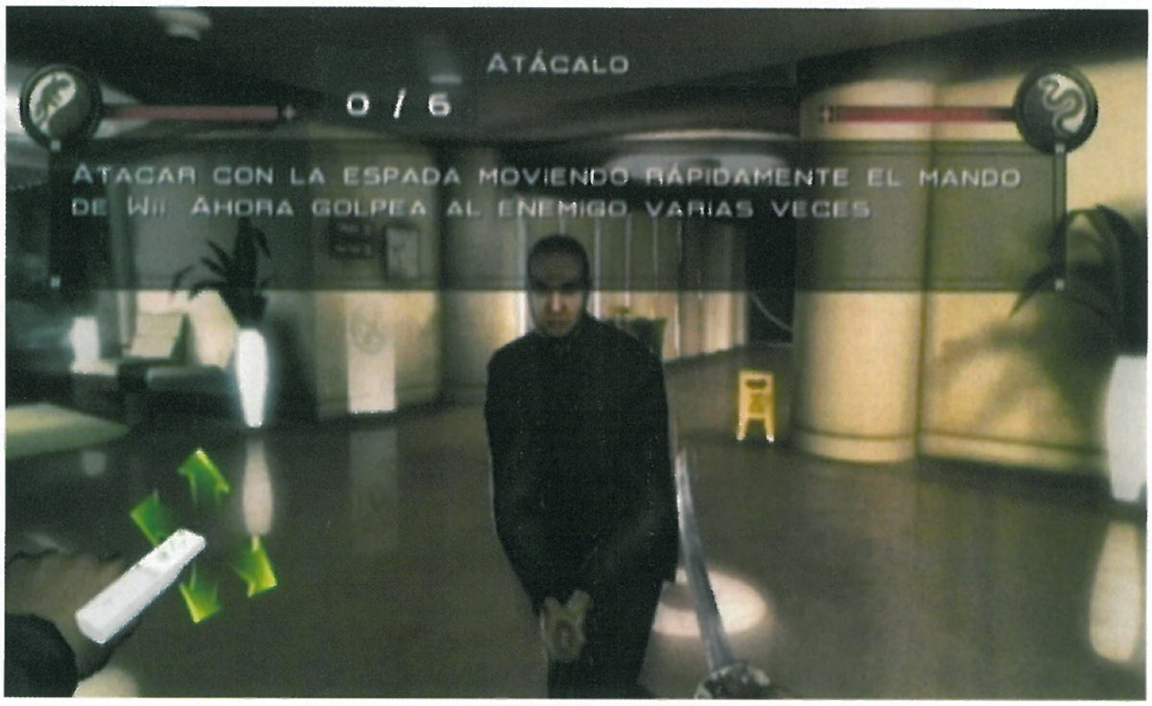


**ESTILO CÓMIC**
Las cutscenes de Max Payne, cuánto daño han hecho_










## CONCLUYENDO

Una historia relativamente adulta (aunque tan ramplona como el argumento de una película de Denzel Washington, y con cantidades de sangre reducidas al mínimo) y aciertos estéticos indudables hacen de Red Steel un producto digno de atención. Fallido, redundante, pero muy digno.

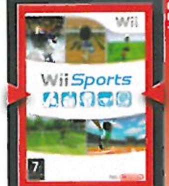
GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | Wii

075 GLOBAL

_EVIL PRINCESS

PARA CALLAR LA BOQUITA DE TODOS LOS QUE DICEN QUE LOS JUGONES NO LEVANTAMOS EL CULO DEL SILLÓN, NINTENDO ESTRENA SU CONSOLA PONIÉNDONOS EN MOVIMIENTO CON CINCO SIMULACIONES DEPORTIVAS MÁS REALISTAS QUE NUNCA

# WII SPORTS



WII SPORTS



EYETOY: PLAY SPORTS



U-MOVE SUPER SPORTS

Todos los usuarios que compren una **Wii** europea o americana en su primera hornada contará con **Wii Sports** en su estantería. Tal vez hubiese sido más apropiado incluir una copia de *Wii Play* y tratar de vender **Wii Sports** de forma independiente, pero lo cierto es que es uno de los mejores títulos para demostrar el potencial de **Wii** en cuanto a entretenimiento interactivo, familiar y de grupo... lo que a su vez motiva la necesidad de un segundo mando (y ahí es donde nos colocan *Wii Play*) y de otro nunchako, en el caso del boxeo.

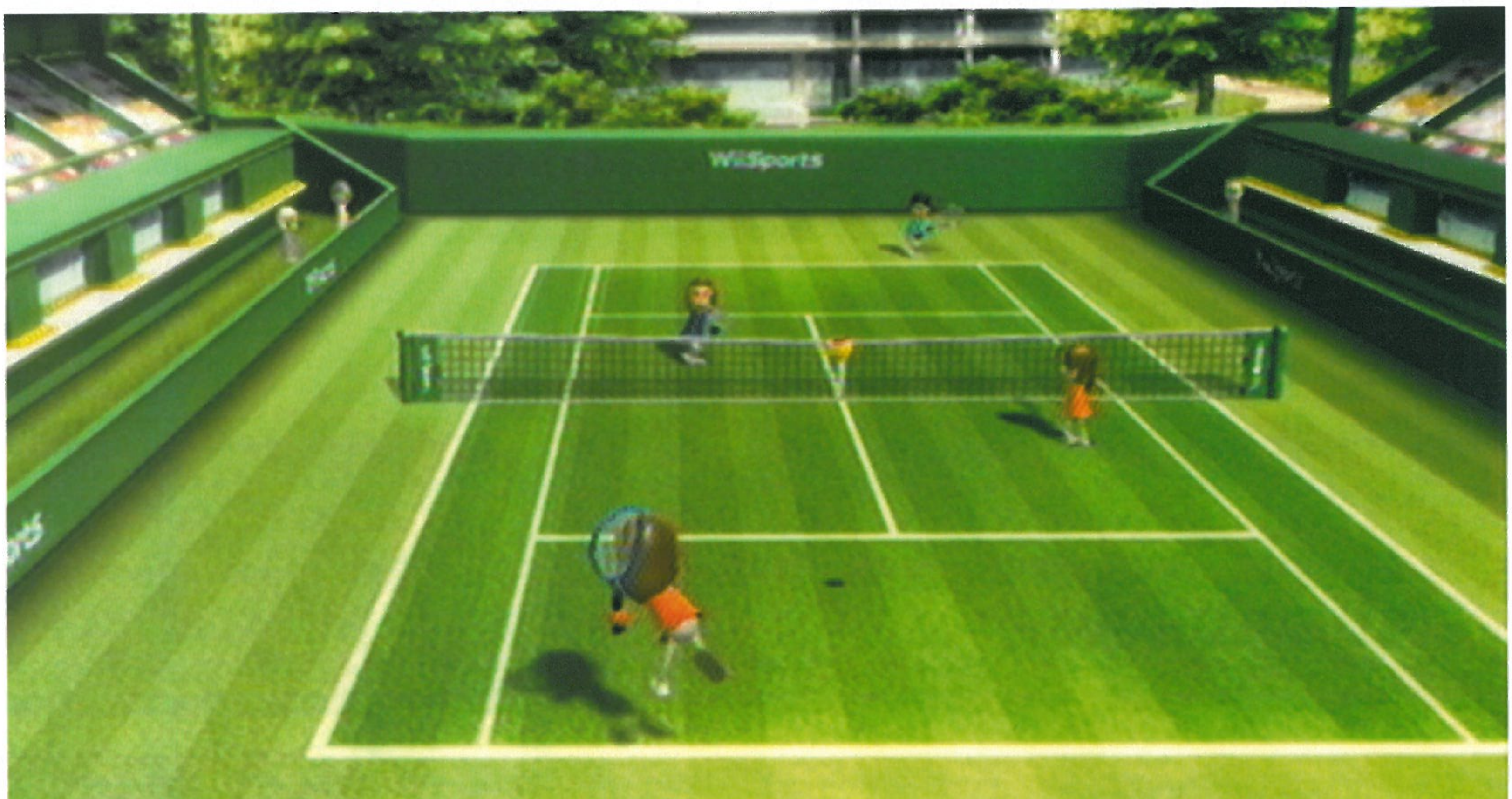
Pero lo que pregunta todo el mundo que aún no ha probado **Wii** es si realmente su sistema funciona. Como ya hemos escrito tantas veces, y muchos de vosotros habréis podido comprobar, el mando es extremadamente ligero y sensible y esto proporciona un control de lo más intuitivo y realista, por ejemplo, en el tenis, donde podrás utilizar el mando como si fuera una raqueta hasta el punto de medir la fuerza y dirección de nuestros golpes (permitiendo globos, voleas, reveses...). Por muy poco que te gusten los juegos de deportes, es impagable la diversión de disputar un partido de tenis de hasta cuatro jugadores, cada uno representado en el campo con su propio Mii.

Lamentablemente, no se puede decir lo mismo de todas las disciplinas incluidas, de forma que el golf resulta tremendamente aburrido para los que no sabemos disfrutarlo en su versión real y nunca nos hemos preocupado por averiguar para qué situaciones es mejor el hierro o la madera, o cuánto influye la velocidad del viento en la trayectoria de la bola.

El béisbol resulta entretenido cuando nos toca batear, pero sucede algo parecido al golf, y es que al tratarse de un deporte tan poco extendido en nuestro país, el trascurso de los partidos resulta un poco confuso sin una persona al lado que nos vaya instruyendo en los misterios de los *homerun*, las carreras y los cambios de base.

El juego de bolos parece en un primer momento demasiado simple de controlar, pero adquiere una nueva dimensión cuando empiezas a dominar los efectos que se le pueden dar a la bola con un leve giro de muñeca.

Por último encontramos el boxeo, que debería ser la prueba estrella si tenemos en cuenta que en ella utilizamos ambas manos, pero que a la hora de la verdad no presenta toda la profundidad que cabría esperar. Los personajes imitan los movimientos con bastante retardo (especialmente los del nunchako) y, especialmente al enfrentarnos a un personaje por la CPU, acabamos moviendo los brazos repetidamente, en



**ME GUSTA EL TENIS** De los cinco deportes incluidos es, sin duda, el que más diversión nos ha reportado. La posibilidad de disputar un partido a cuatro es impagable, sobre todo cuando todos los jugadores comienzan a dominar la técnica de los globos y remates_




7+

_GENERO DEPORTE INTERACTIVO
_PAIS JAPÓN _COMPANIA NINTENDO
_DESARROLLADOR NINTENDO
_DISTRIBUYE NINTENDO _JUGADORES 1-4
_MODOS DE JUEGO 3 _ON LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES INGLÉS
_WEB ES.WII.COM/SOFTWARE/02




lo que en una analogía de juego clásica sería limitarse a machacar botones.

La ventaja, sobre todo para en partidas individuales, es que el **Wii Sports** incluye también un modo entrenamiento con tres pruebas desbloqueables para cada deporte que resulta mucho más desafiante de lo que pudiera parecer gracias al sistema de recompensas en forma de medallas (y de guardar las mejores puntuaciones).

Menos interesante resulta la prueba de Edad Física, (al estilo *Brain Training* pero en versión ramplona) que mide nuestra coordinación, resistencia y potencia en base a los resultados obtenidos en tres diferentes pruebas de las incluidas en el modo entrenamiento.

_game over




**POR ALGUIEN IRÁ...** Nintendo advierte: «Ajustense la correa a la muñeca, sequense el sudor de las manos y no arrojen el mando... que no es bonito»_

## EN TRES PANTALLAS




**ELIGE TU MII**
¿Quién quiere una estrellita pudiendo jugar con su caricatura?_




**ENTRÉNALO**
Cada deporte incluye tres pruebas diferentes desbloqueables_

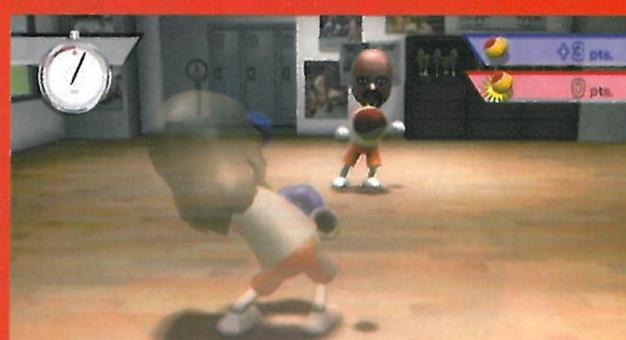


**¡Y COMPITE!**
Como decían en el cole: Pon en práctica lo que has aprendido_




## HEIHACHI KAWASHIMA IS DEAD

Ahora que tu cerebro está en forma, tendrás que poner en movimiento el cuerpo para poner tu Edad Física al nivel de la conseguida en Brain Training.




## CONCLUYENDO

No es un título que brille en su totalidad pero es perfecto para iniciar a los recien llegados en el universo Wii y amenizar las reuniones de amigos y familiares tan habituales en estas fechas. Se disfruta mucho más en compañía pero el Modo Entrenamiento lo hace interesante aún cuando estes solo y no te apetezca machacar a la CPU con tu juego.

GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN

Wii

075
GLOBAL

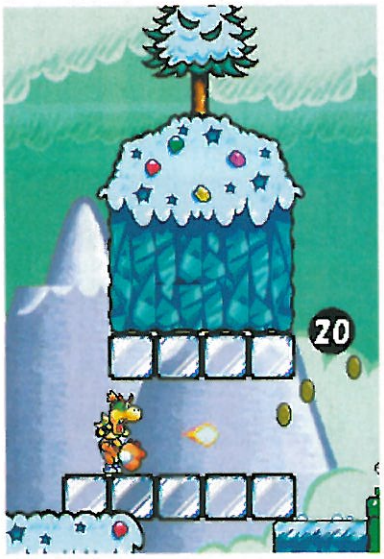


3+

_GÉNERO **PLATAFORMAS PUERICULTORAS**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **NINTENDO**
_DESARROLLADOR **ARTOON**
_DISTRIBUYE **NINTENDO** _JUGADORES **1**
_MODOS DE JUEGO **X** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO** _VOCES **NO**
_WEB **YOSHISISLAND.NINTENDODS.COM/**

_EVIL PRINCESS

¿NO ES INCREÍBLE QUE HAYAN PASADO YA DIEZ AÑOS DESDE QUE ESCUCHAMOS POR PRIMERA VEZ EL IRRITANTE LLANTO DE BABY MARIO?



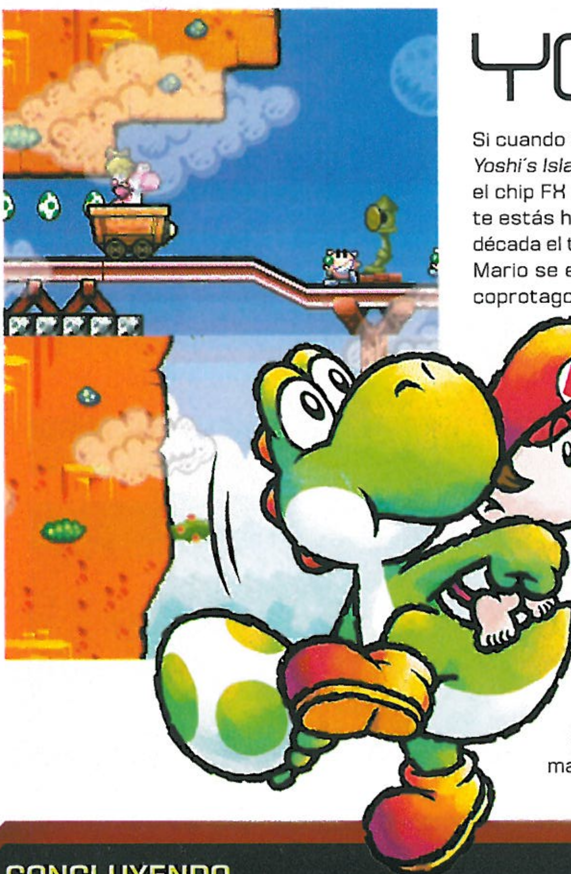
***INVITADOS*** Al superar la aventura cuatro bebés se unen al elenco inicial_





***REVIVAL*** Las mismas flores, los mismos objetos, los mismos escenarios... ¿falta de originalidad? Preferimos verlo como homenaje a un clásico_







# YOSHI'S ISLAND DS

Si cuando te mencionan *Super Mario World 2: Yoshi´s Island* te viene rápidamente a la cabeza el chip FX 2, puedes empezar a preocuparte: te estás haciendo mayor. Y es que es ya una década el tiempo transcurrido desde que Baby Mario se encaramara a lomos de Yoshi para coprotagonizar uno de los mejores plataformas del catálogo de **Super-Nintendo**. Si entonces eras demasiado joven (o andabas ocupado jugando a **MegaDrive**), estás de enhorabuena porque ahora podrás disfrutar con la emoción de la primera vez de toda la magia del título de entonces perfectamente adaptada a los tiempos modernos (léase doble pantalla de **Nintendo DS**). A diferencia de otros juegos para esta plataforma en los que la acción transcurre en la parte superior y la inferior se reserva al mapa o a determinadas opciones, esta nueva versión de *Yoshi´s Story* se expande al formato horizontal ocupando las dos pantallas. La pega es que la correspondencia entre ambas no es perfecta, sino que tiene en cuenta el espacio físico que las separa; esto supone una ventaja a la hora de apuntar, pero crea un ángulo muerto, en el que es fácil dejar perdido algún objeto. Porque si hay un rasgo que comparte este título con el original es que su mayor dificultad no reside en superar cada nivel sino en encontrar todas las monedas rojas, flores y estrellas que en él se esconden. Además, la incorporación de nuevos bebés amplía las posibilidades, de modo que será conveniente revisitar un nivel para aprovechar las capacidades trepadoras de Baby Donkey, la ligereza de Baby Princess o el magnetismo de Baby Wario... Por lo demás, pocas aportaciones con respecto a la entrega clásica de 16 bits: gráficos hipercoloristas, melodías pegadizas, laberíntico desarrollo de niveles y todo el particular encanto del Universo Mario que te cautivará tanto si jugaste al original como si es la primera vez que haces de canguro de Baby Mario y compañía.

_game over

## CONCLUYENDO

Puede que no innove mucho con respecto al original, pero hay que entenderlo más como una revisión que como una secuela, y en ese sentido, está muy bien adaptado al formato portátil y sigue enganchando con los mismos elementos que hace diez años.



NINTENDO GAMECUBE



12+

_GENERO LUCHA DE ESCUELA NINJA
_PAIS JAPON _COMPAÑIA TOMMY
_DESARROLLADOR 8ING
_DISTRIBUYE NINTENDO _JUGADORES 1-4
_MODOS DE JUEGO 14 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES INGLÉS
_WEB : WWW.NINTENDO-EUROPE.COM/NOE/ES/ES/GAMES

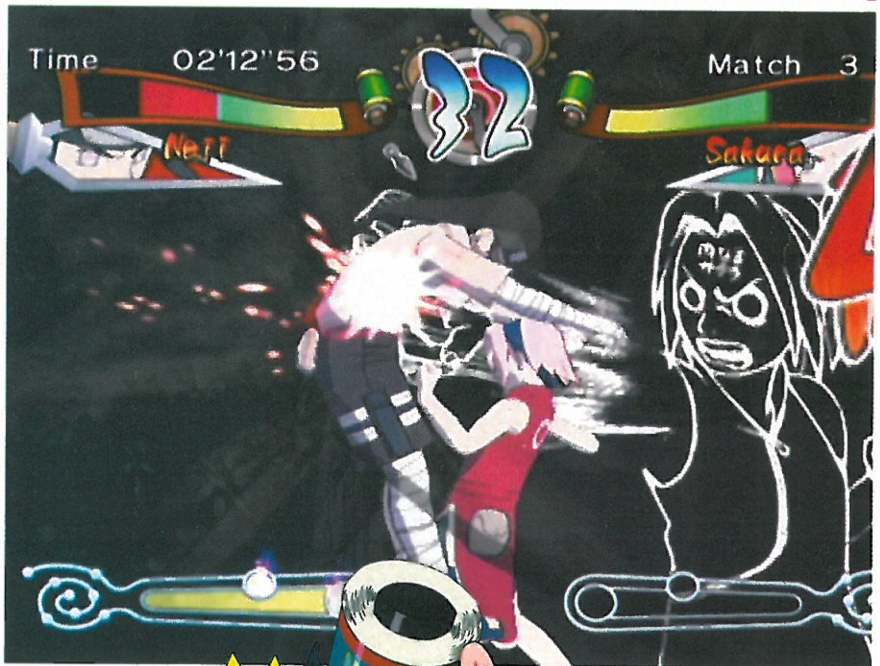


**ESCENARIOS** Los decorados respetan al máximo los de la serie de animación_





**ATAQUES ESPECIALES** Cada luchador de Naruto Clash of Ninja posee su propio repertorio de golpes incluyendo sus ataques especiales, que resultan tan vistosos como demoledores_



_CHOMP-CHOMP

LA SERIE DE ANIMACIÓN DE MODA LLEGA A GAMECUBE POR LA PUERTA GRANDE

# NARUTO
## CLASH OF NINJA



Seguro que muchos ya estáis enganchados a **Naruto**, la serie de animación que está rompiendo moldes y que viene a suceder a *Dragon Ball*. Pues bien, los usuarios de **GameCube** van a poder disfrutar desde ya mismo de un más que interesante arcade de lucha, que presenta un buen número de cualidades. Para empezar, el plantel de personajes es muy generoso. Al principio sólo podemos escoger entre 10 luchadores (como Naruto, Kakashi o Rock Lee), pero conforme vamos ganando combates y obteniendo dinero, podemos llegar a desbloquear más de una veintena, incluyendo el despiadado y carismático Orochimaru. Y lo mismo sucede con los modos de juego: cuanto más peleemos, más modalidades estarán a nuestra disposición, para sumar un total de 14.

El control de los personajes es muy bueno. Puede que no tenga la misma profundidad que *Tekken* o *Virtua Fighter*, pero aún así es bastante completo. Además los luchadores poseen un repertorio de golpes y combos bastante sólido, y son capaces de realizar los ataques más característicos que tantas veces hemos visto en la serie. Sí que es cierto que los combates a veces resultan un tanto descompensados (sobre todo los tres contra uno), puesto que hay luchadores que son claramente más poderosos que otros, como en la serie televisiva.

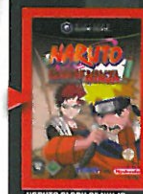
Gráficamente el juego es muy fiel al manga. Naruto, Sasuke, Shikamaru y el resto de personajes que saltan al ring son certeras recreaciones en 3D de sus homónimos bidimensionales, mientras que los escenarios están ambientados en los lugares más famosos de Konoha (la aldea donde viven la mayoría de los protagonistas) y sus alrededores.

_game over

100



DRAGON BALL Z: B.T. 2



NARUTO CLASH OF NINJA



DRAGON BALL Z BUDOKAI T.

### CONCLUYENDO

Tras muchísimos meses de sequía, los usuarios de GameCube tienen motivos para estar contentos. A la esperada nueva aventura de Link, se suma un juego de lucha que merece mucho la pena, está basado en una licencia tan jugosa como Naruto y es muy completo.

GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACION

085 GLOBAL



7+

_GENERO SHOOT'EM-UP ANIMALESCO
_PAIS JAPON _COMPAÑIA NINTENDO
_DESARROLLADOR NINTENDO/Q-GAMES
_DISTRIBUYE NINTENDO _JUGADORES 1-6
_MODOS DE JUEGO 3 _ONLINE SI (INFRAESTRUCTURA)
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES -
_WEB WWW.NINTENDO.ES

_POR NEMESIS

FOX MCCLOUD Y SUS AMIGOS SURCAN DE NUEVO EL ESPACIO, 14 AÑOS DESPUÉS DE SU DEBUT EN SNES. AGARRA EL STYLUS Y DEFIENDE DE NUEVO EL SISTEMA LYLAT...



**ESTRATEGAS ESPACIALES** Deja de rascarte el pescuezo con el stylus y utilízalo para guiar tus naves hacia las fuerzas enemigas_



**BUSCA, BUSCA** En la pantalla de abajo podrás ver dónde están los objetivos_

## EL CLÁSICO DE SNES YA CUMPLE 14 AÑOS

Corría 1993, y Nintendo revolucionó los videojuegos con un novedoso chip insertado en sus cartuchos de SNES, el SuperFX. Gracias a él, pudimos disfrutar de gráficos poligonales de una suavidad inédita en consola. El primer juego que lo utilizó se convirtió en un clásico instantáneo: Starfox (Starwing en Europa), una creación de Miyamoto y Jez San.

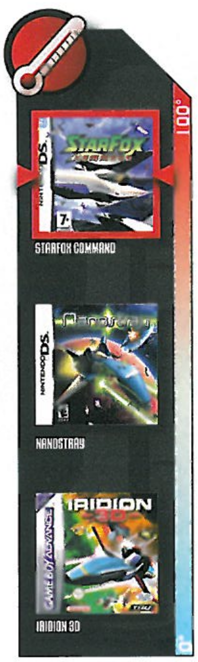




# STARFOX COMMAND

**Nintendo** continúa con su política de adaptar sus mejores franquicias a la especial forma de jugar con **DS**. En esta ocasión le ha tocado el turno a *Starfox*, toda una institución en el universo de los videojuegos, desde su primera aparición en **SuperNintendo**, en el ya lejano 1993. Tras dos entregas para **GameCube** (*Starfox Adventures* y *Starfox Assault*) en las que la acción a pie predominaba sobre el uso de la nave Arwing, **Nintendo** ha recuperado la mecánica original para desarrollar un *shooter* poligonal con toques de estrategia. Por medio del stylus de la **DS**, dirigirás en el mapa las naves de Fox McCloud y sus camaradas a lo largo de 9 campañas, utilizando la estrategia para atacar antes de que ellos dañen tu nave nodriza. Ya metidos en faena, usarás el stylus para controlar la nave, de la misma forma con la que se manejaba a Samus Aran en el *Metroid Prime Hunters*: guiando la nave con el puntero y disparando con cualquiera de los botones de la **DS**. El control parece un tanto confuso durante las primeras partidas, pero enseguida te harás con el control del Arwing, realizando *loopings* y los característicos "barridos" de la saga. Aunque a los seguidores más puristas nos habría gustado ver un *Starfox* más parecido a la recordada entrega de **Nintendo 64** (el mejor capítulo de toda la franquicia), con misiones más largas y complejas que la simple eliminación de un determinado número de enemigos en un escenario cerrado, **Starfox Command** ofrece un buen número de alicientes, principalmente en lo referente al modo multijugador. Hasta 6 usuarios podrán enfrentarse utilizando un único cartucho de **Nintendo DS**, y además es posible combatir *on-line* contra jugadores de todo el mundo a través del Modo Infraestructura.

_game over






**ARWING** Tras dos entregas a golpe de callo, Fox vuelve a pilotar su nave_

## CONCLUYENDO

Personalmente, habria preferido un Starfox de toda la vida, con sus extensos niveles al estilo de la entrega SNES y N64, en lugar de combates cerrados y la carga estratégica. Pero su calidad gráfica es intachable, y el control con el stylus es magnífico. Si disfrutaste en su dia con el original de SNES, deberias darle una oportunidad a este juego. No te decepcionará.

GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN

NINTENDO DS

088 GLOBAL



3+

_GENERO CURSO DE COCINA PARA GAÑANES
_PAIS JAPON _COMPAÑIA TAITO/505 GAMES
_DESARROLLADOR OFFICE CREATE
_DISTRIBUYE PROEIN _JUGADORES 1
_MODOS DE JUEGO 3 _ON-LINE NO
_TEXTOS INGLÉS _VOCES -
_WEB WWW.505GAMESTREET.COM

_NEMESIS

# COOKING MAMA

**¿NO SABES NI FREÍR UN HUEVO? ¿SE TE QUEMAN LAS ENSALADAS? ¿CREES QUE LA LOMBARDA ES UN EQUIPO DE FÚTBOL? CON ESTE JUEGO NO APRENDERÁS A COCINAR, PERO TE PARTIRÁS DE RISA ELABORANDO TODO TIPO DE PLATOS**

El concepto de **Cooking Mama** es novedoso, pero no completamente original (¿quién no recuerda aquel entrañable juego de las cocinitas para **SuperFamicom** de la mayonesa Ajinomoto?). Lo verdaderamente rompedor es la forma de jugar: utilizando el stylus para pelar, trozear, amasar, empanar, mientras soplas en el micro de **DS** para avivar el fuego de la olla.

En la vida real me alimento de latas de fabada y botes de salsa boloñesa (mezclada con cosas que harían vomitar a una cabra). Vamos, que soy un auténtico zoquete con los fogones. Pero durante tres días no me he podido separar de la **DS**, por culpa de esta mamá cocinera y su delirante curso de cocina, en el que a través de una serie de minijuegos tendrás que afrontar retos como hacer sushi, tortillas y croquetas, freir filetes, hornear pizzas, y así hasta llevar a cabo 76 recetas. De tu habilidad dependerá desbloquear más y más platos. Necesitarás agilidad y buen pulso para manejar el stylus a modo de cuchillo, y seguir las indicaciones de mamá en la pantalla de arriba, cuando, por ejemplo, pongas algo en el fuego. Original y deslumbrante, **Cooking Mama** podría considerarse el equivalente doméstico del no menos genial *Trauma Center*, aunque su mecánica es más accesible y menos estresante. Disfrutar de él en España es una gran noticia aunque no haya sido localizado al castellano (pero si en italiano, manda huevos, nunca mejor dicho). Con ello, se pierde gran parte del público potencial del juego, usuarios casuales que habrían disfrutado con este divertido curso de cocina. Esperemos que el idioma no les prive de disfrutar de un grandísimo juego.

_game over









***¡COCINERO, COCINEROOO!*** Amasar, cortar, freír, colar, empanar, espumar. Y luego, apagarás la DS y acabarás haciendo lo de siempre: abrirte una lata de sardinas_




***DONDE TENGAS LA OLLA...*** Sigue al pie de la letra las indicaciones de mamá (subir, bajar el fuego, remover, soplar) y evitarás que se te queme la caldereta de ciervo. De segundo, recomiendo urogallo en vinagre_







CON COOKING MAMA APRENDERÁS A TROCEAR, FREIR, EMPANAR Y GUISAR COMO UN PROFESIONAL A TRAVÉS DE TRONCHANTES MINIJUEGOS

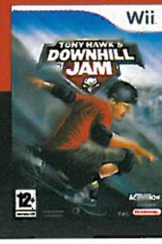
## CONCLUYENDO

Tirón de orejas al responsable de no traer Cooking Mama en castellano. De haberlo hecho, habrían competido en igualdad de condiciones con superventas como Wario Ware o Trauma Center. Al igual que ellos, este tronchante juego es un ejemplo de originalidad y diversión.

GRAFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN

NINTENDO DS

086 GLOBAL




12+

_GÉNERO SIMULADOR DE SKATE VERTIGINOSO
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA NEVERSOFT
_DESARROLLADOR TOYS FOR BOB
_DISTRIBUYE ACTIVISION _JUGADORES 1-4 SPLIT-SCREEN
_MODOS DE JUEGO 3 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES CASTELLANO
_WEB WWW.ACTIVISION.COM







***TRUCOS*** Sencillas combinaciones de botones aumentarán tu velocidad sin arriesgar tu integridad física_



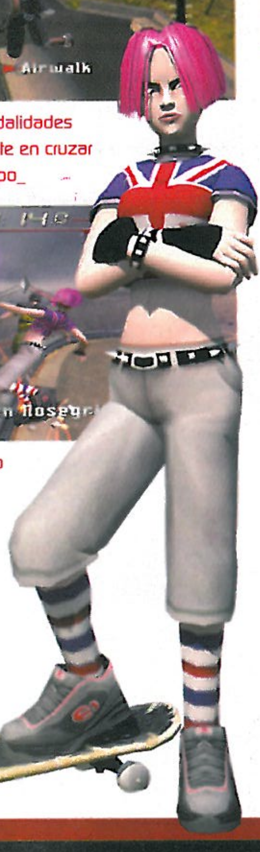

***ZONE BONE*** Haz trucos hasta que la calavera de la derecha esté en llamas y agita el mando de Wii para propulsar tu monopatín durante unos segundos_




***SLALOM*** Una de las modalidades del modo historia consiste en cruzar puertas para ganar tiempo_




***GRINDS*** Inclina el mando hacia los lados para mantener el equilibrio durante los grinds_



SI ALGUNA VEZ SOÑASTE CON LA UNIÓN DE LA FRANQUICIA TONY HAWK'S Y EL DESARROLLO DE SSX, VAS A DISFRUTAR DE LO LINDO

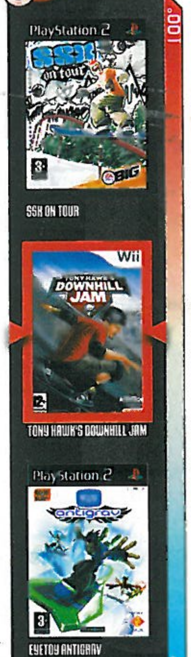
_MELONGASOIL

# TONY HAWK'S DOWNHILL JAM

El original sistema de control de **Wii** tiene un inconveniente y una ventaja: el inconveniente es que daremos con adaptaciones imposibles de jugar "como antes" debido al mando de **Wii**; la ventaja es que los desarrolladores tienen que inventar la mejor forma de adaptar un título para que aproveche el sistema de control de la nueva máquina de **Nintendo**. Teniendo en cuenta esta premisa, válida para todas las sagas que dieron comienzo en **PSX** y que heredan el **Dual Shock** como control nativo, confirmamos que ***Downhill Jam*** es todo ventajas. **Toys for Bob** (creadores del mítico *Pandemonium*) se unen a **Neversoft** para crear un título que, en mayor o menor medida, pertenece al género de la conducción, pero que mezcla elementos de títulos como *SSX* y *Eyetoy Antigrav*. Compite contra otros *skaters* por llegar el primero a la meta, golpéales para evitar que te adelanten, aprovecha los *grinds* y haz todo tipo de trucos para ganar velocidad... Como era de esperar, la gracia del juego (y no es la única), consiste en mover a nuestro *skater*, seleccionable entre nueve iniciales, inclinando el mando de **Wii** hacia los lados. La parte de los trucos y acrobacias no hace justicia a la dificultad a la que la saga *Tony Hawk's* nos tiene acostumbrados (algo que, en algunos casos, es de agradecer): utilizando combinaciones del control pad y los botones A, 1 y 2 podremos hacer todo tipo de trucos sin miedo a aterrizar con la nuca en el asfalto, ya que es literalmente imposible que un *ollie* salga mal. En cuanto le cojamos el gustillo al control (con completar tres o cuatro circuitos será suficiente), descubriremos que *Downhill Jam* no es una simple adaptación para salir del paso, y que su nivel de adicción y jugabilidad está por encima de la media.

...game over

100°




## CONCLUYENDO

No te dejes llevar por lo que ves en las pantallas: te aseguramos que Downhill Jam es mucho más divertido de lo que parece. Su vertiginoso desarrollo y su velocidad te engancharán irremediablemente, seas un maestro de la tabla (en otros Tony Hawk's) o no.






16+

_GENERO SHOOT 'EM UP BELICO Y MAS VIRIL
_PAIS EE.UU. _COMPAÑIA ACTIVISION
_DESARROLLADOR TREYARCH
_DISTRIBUYE ACTIVISION _JUGADORES 1
_MODOS DE JUEGO 1 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES CASTELLANO
_WEB WWW.CALLOFDUTY.COM

¿SERÁ TAN BRILLANTE EL MEJOR SHOOTER DE LA 2ª GUERRA MUNDIAL EN LA RECIEN LLEGADA WII?

_STAN BY

# CALL OF DUTY 3

No es amigo de los superlativos quien esto escribe, pero si leíste el análisis de **Call of Duty 3** en el pasado número de **Xtreme**, entenderás la falta de pudor al referirnos a él. La versión para **Wii** presenta claros y oscuros, ambos relacionados con los controles de la consola de **Nintendo.** El juego se maneja por medio del mando y el nunchako. El primero sirve para dirigir la mirada y llevar a cabo la mayoría de acciones (disparar, apuntar, lanzar granadas, tomar objetos), y el segundo aglutina movimientos (correr, agacharse, saltar). El primer problema es que cuesta acostumbrase al control. Si bien es similar al uso del ratón en **PC**, para quienes tengan un pulgar sensible apuntar con precisión usando pequeños movimientos de muñeca les va a llevar un rato adaptarse. Nada gravísimo, en cualquier caso: aún recordamos el duro cambio al stick analógico desde la cruceta de toda la vida (dijo el abuelo). Las ventajas: una vez asimilado, la precisión y la naturalidad de los movimientos resultan cautivadoras y un gran medio para atrapar al jugador en la acción. Esto se completa con los, bautizamos, minieventos dinámicos: forcejear contra enemigos, cruzar ríos, conducir vehículos o poner cargas explosivas son acciones que requieren movimientos particulares (usar los mandos como remos o un volante, seguir rutinas indicadas en pantalla...). Hay que estar en forma para no agotarse a las primeras de cambio y que ese alemanazo no acabe arreglándonos la carita. Aunque los eventos están bien repartidos durante el transcurso del juego, sí que es cierto que jugar a **Call of Duty 3** en **Wii** puede ser extenuante. Así que relájate, soldado: nada de sobreactuar.

_game over

***DIFERENCIAS*** No hay modo online ni multijugador en esta versión. Gráficamente es inferior a la de XBox 360_

EN TRES PANTALLAS



SEÑALES DE HUMO
Cargar contra una cortina de humo... lo más intenso_



VEHÍCULOS
Además de verse y esquivarse, pueden pilotarse_



¡A CUBIERTO!
Carros de combate, sí. Carros de granja, no_




CALL OF DUTY 3

CALL OF DUTY 3

CALL OF DUTY 2 BRO





***LOS DUELISTAS*** Cuidado con las esquinas. Y no te engañes, aqui no hay honor que valga_







## CONCLUYENDO

Visualmente es tan impresionante como las demás versiones. Y aunque sostener en vilo los mandos durante sesiones largas puede ser algo cansado, aportan una tremenda integración con la acción, y un buen control al apuntar. Un juegazo para gente curtida.

GRAFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DURACION

Wii

072

GLOBAL

WII PLAY

Wii

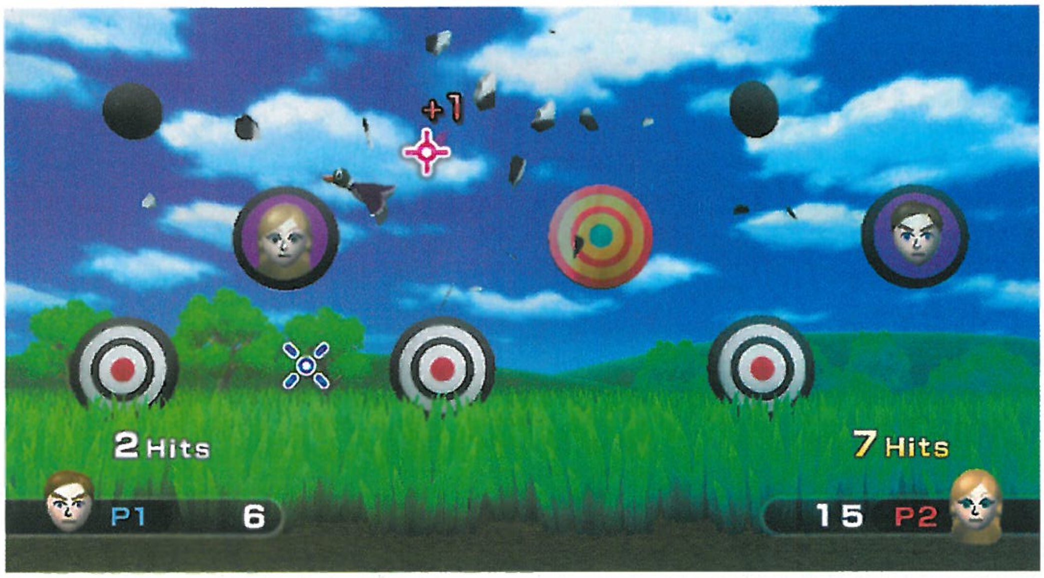


3+

_GENERO MIINIJUEGOS MIINIMALISTAS
_PAIS JAPON _COMPAÑIA NINTENDO
_DESARROLLADOR NINTENDO
_DISTRIBUYE NINTENDO _JUGADORES 1-2
_MINIJUEGOS 9 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES NO
_WEB WIIPORTAL.NINTENDO-EUROPE.COM/2148.HTML

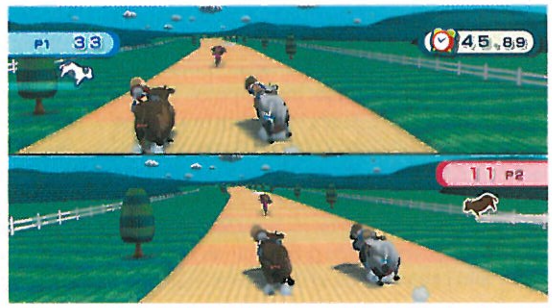
NUEVE MINIJUEGOS Y UN MANDO DE REGALO... ¿O UN MANDO CON UNA DEMO DE SUS POSIBILIDADES?

_EVIL PRINCESS






***NO NOS GUSTA EL PELOTEO*** ¿Un Table Tennis para Wii? Ni de lejos... Aquí basta con mover levemente el mando a izquierda y derecha_

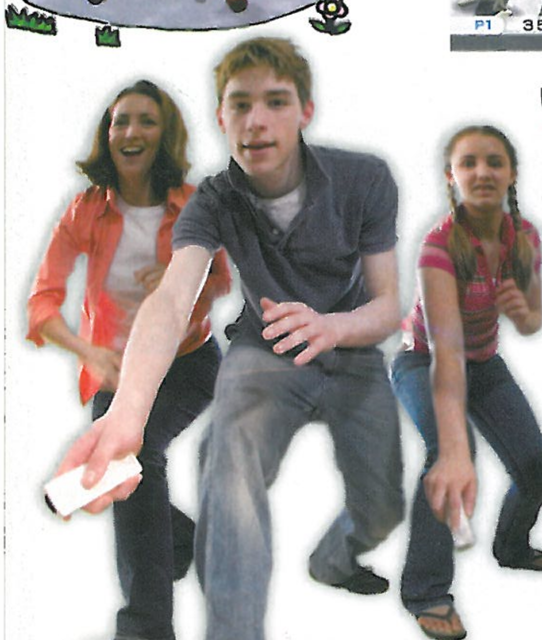


***VAQUERO RANCHERO*** Sin ser lo peor de la recoplicación, una carrera de vacas no es precisamente lo que entendemos por apasionante_









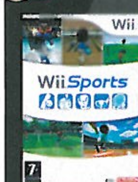
# WII PLAY

A la hora de analizar este título me asalta una duda que traslado de inmediato al (que en las fiestas me gusta presentar como) redactor-jefe e ideólogo de **Xtreme**: «*¿Lo puntúo como juego o como compra?*». El señor **Tones** lo tiene claro y afirma con rotundidad: «*Como juego*». Y es que este matiz, normalmente innecesario, en este caso es importante porque, además del juego, el pack de ***Wii Play*** incluye un mando y su precio conjunto supera en sólo unos euros al del controlador por separado. De este modo, se convierte en una compra redonda para los usuarios que tuvieran pensado adquirir un segundo mando.

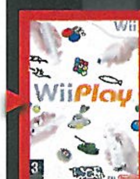
Pero nuestra nota responde a un análisis del juego en sí y, en este sentido, hay que decir que es uno de los títulos más flojos que hemos probado para esta plataforma.
Los nueve minijuegos (que tendrás desbloqueados en menos de media hora) son un instrumento perfecto para familiarizarse con el mando de Wii y sus posibilidades pero la diversión que ofrecen deja en la mayoría de los casos bastante que desear. El billar es soberbio, el campo de tiro tiene su gracia y el minimalismo del juego de tanques es extrañamente adictivo, pero el rollito *¿Dónde está Wally?* del Busca Miis o el soporífero juego de pesca bajan demasiado el listón de la recopilación.

_game over

100



WII SPORTS



WII PLAY



SPYTOY

## CONCLUYENDO

Nueve minijuegos de calidad irregular y poca profundidad, más destinados a familiarizar al gran público con el hardware que en entretener a los auténticos gamers. En cualquier caso, sale prácticamente gratis porque el segundo mando de Wii es casi una compra obligada.

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DURACIÓN

Wii

064 GLOBAL



12+

_GÉNERO **ESTRATEGIA HISTÓRICA**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **MAJESCO**
_DESARROLLADOR **BACKBONE**
_DISTRIBUYE **THQ** _JUGADORES **1-4**
_CAMPAÑAS **CINCO** _ONLINE **SÓLO LOCAL**
_TEXTOS **CASTELLANO** _VOCES **-**
_WEB **WWW.AGEOFEMPIRESDS.COM**

_CHIARAFAN

LOS MÁS GRANDES ESTRATEGAS DE LA HISTORIA DE LA HUMANIDAD SE REÚNEN EN ESTA GENIAL ADAPTACIÓN PARA DEMOSTRAR QUE EN DS HAY SITIO PARA JUEGOS PROFUNDOS Y COMPLEJOS

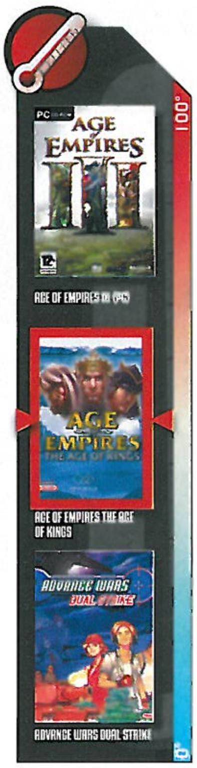
# AGE OF EMPIRES
## THE AGE OF KINGS



Todos temíamos que las cosas salieran mal cuando se anunció una adaptación de la saga de estrategia en tiempo real *Age of Empires* de **PC** para **Nintendo DS**. Un juego tan complejo y controlado con ratón y teclado no parecía el más apto para las posibilidades de la portátil de **Nintendo**. Pero finalmente los programadores han logrado extraer lo mejor de la serie, modificando su jugabilidad para adaptarla a esta consola. Para empezar, el tiempo real ha dejado paso a los turnos, algo mucho más lógico. En cada uno de ellos, y bajo una perspectiva cenital, podrás edificar estructuras, investigar tecnologías, mover tus unidades y entrar en combate con las del enemigo. Una vez hecho todo esto, podrás finalizar el día, y entonces tu rival hará lo propio. Sencillo y efectivo. Esta versión del juego se basa en la segunda entrega para **PC**, y sitúa su acción en la época medieval. El Modo Principal de juego está dividido en cinco campañas que podrás jugar en cualquier orden. Cada una de ellas te sitúa en la piel de un personaje histórico como Juana de Arco, Ricardo Corazón de León o Saladino, cada uno a los mandos de su propio ejército. La historia de estos héroes está contada de una forma muy atractiva, y se incluyen todo tipo de detalles sobre la época, unidades y costumbres en una completa enciclopedia. ¿Quién dijo que con los juegos no se aprendía?

La parte de gestión de recursos ha sido simplificada: ahora sólo te tendrás que ocupar de recolectar alimentos y oro para seguir construyendo y entrenando unidades, algo que se agradece. El uso de las dos pantallas de la consola es inteligente y acertado: en la inferior se desarrolla la acción y la superior sirve para darte todo tipo de información. Además del Modo Campaña, ya de por sí bastante duradero, podrás librar batallas independientes con un máximo de cuatro jugadores humanos o controlados por la consola. En fin, que no te dé miedo esta nueva propuesta, porque te perderías un gran título.

...game over







***EVOLUCIÓN.*** El juego está dividido en cuatro eras diferentes. Cuando cumplas los requisitos, podrás pasar a la siguiente_












***BATALLAS.*** Durante los combates, la pantalla superior muestra una bella secuencia animada de los dos bandos entrando en conflicto_

## CONCLUYENDO

Sin comerlo ni beberlo llega un juego que se proclama como el rey de la estrategia en Nintendo DS. No es que haya mucha competencia, pero la perfecta combinación del espíritu de la saga de PC con una jugabilidad adaptada a las posibilidades de la portátil dan como resultado una experiencia inmersiva y llena de momentos memorables.



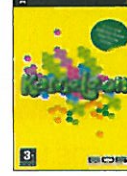
PSP

# KAMELEON



Por fin un rompecabezas que no está inspirado en el popular *Tetris* ni en el añorado *Columms*. Es evidente que **Kameleon** no pasará a los anales de la historia de los *puzzles* en consola, pero al menos se recordará por su originalidad. El objetivo de este título es convertir todas las piezas del panel en un mismo color con el fin de ir conquistando terreno al contrincante. Los factores a tener en cuenta son estrategia y bastante suerte porque, como siempre, aparecerán esos *items* odiosos que acabarán con todo lo avanzado, o las afortunadas piezas que hacen que se encadenen bonus sin ton ni son. Divertido y supersencillo, el «pero» es que a la hora y media de estar con él ya te habrás cansado de su mecánica.
_SEXY CRAZY

game over



_GÉNERO **ROMPECABEZAS FRAGMENTADO**
_COMPAÑÍA **PROEIN**
_JUGADORES **1-2**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_VOCES **INGLÉS**

MOSAICO El objetivo es ir cambiando la piezas del color que creas más conveniente (de los 7 disponibles) para ir ganando terreno a tu rival. Se requiere algo de estrategia y suerte_





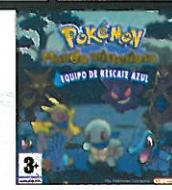


THE WINNER IS Cada jugador comienza desde un extremo, y quien consiga hacerse con más de la mitad de las piezas es el ganador_




NINTENDO DS. GAME BOY ADVANCE

# POKÉMON MUNDO MISTERIOSO
## EQUIPO DE RESCATE AZUL Y ROJO

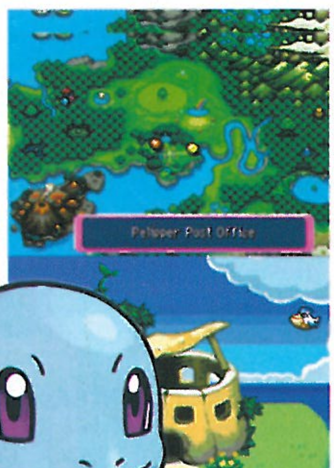


_GÉNERO **RPG COLECCIONISTA**
_COMPAÑÍA **NINTENDO**
_JUGADORES **1**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_VOCES **-**
_WEB **WWW.NINTENDO.ES**

Ya era hora de que la gallina de los huevos de oro de **Nintendo** cambiase su fórmula. Una fórmula que tampoco está nada mal, ya que no invita al jugador a convertirse en el mejor entrenador de todos los tiempos, sino a meterse en la propia piel de un Pokémon. Tendrá que aliarse con otros dos para que, al combinar sus ataques, hagan un movimiento especial que permita salvar a las criaturas atrapadas en las cuevas y otras localizaciones, además de derribar a los Pokémon enemigos en duelos por turnos. Éstos, bastante más dinámicos que antaño, han abandonado el raquítico menú de lucha y se han incluido más ataques y acciones. Gráficamente no es un lujo, pero al menos ha dado un pequeño paso a mejor. La diferencia entre la versión de **DS** y **GBA** está en que cada uno posee seis Pokémon exclusivos. Además, en la **DS** harás buen uso de la pantalla táctil.

game over

_SEXY CRAZY






TESTS Al comienzo de la aventura te formularán una serie de preguntas, según lo que contestes se te asignará un Pokémon_










SAVE & GO Podrás salvar un total de 386 Pokémon, que quedarán en tu cartucho.

Nintendo y Superjuegos Xtreme quieren que disfrutes con el sistema de entretenimiento más revolucionario: Nintendo Wii. Si envías un SMS con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 25 de enero de 2007, entrarás en el sorteo de uno de los 12 packs WiiPlay, que incluye mando y una serie de alucinantes minijuegos.




# Regalamos 12 packs WiiPlay

**¿Cuántos minijuegos hay en WiiPlay?**

**A) 2 x 4 B) 9 C) 69**

Xtreme 3+ WiiPlay Nintendo

## CONCURSO NINTENDO

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra wiiplaysj, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: wiiplaysj A

*Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 25 de enero de 2007.*

Wii

# Need For Speed Carbono



_GÉNERO **CONDUCCIÓN TUNERA**
_COMPAÑÍA **EA GAMES**
_JUGADORES **1-2**
_TEXTOS **INGLÉS**
_VOCES **INGLÉS**
_WEB **WWW.NEEDFORSPEED.COM**

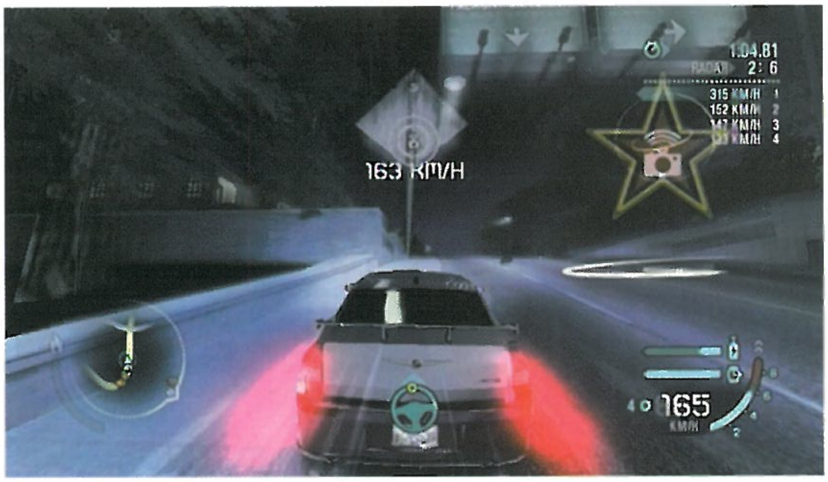
No sólo de pan vive el hombre. Ni de juegos propios vive la **Wii**. Y aunque la saga *Need For Speed* no parezca hecha para una consola como la recién estrenada de **Nintendo**, hay que decir que su bautismo no le ha salido nada mal. El juego atesora todas las virtudes que le han hecho triunfar en otras consolas: un estilo de conducción divertido y lleno de tensión, montones de vehículos reales, pruebas de lo más variado y una historia atractiva relatada a través de espectaculares secuencias de video rodadas por actores reales. En cuanto al apartado técnico, esta versión se encuentra muy cerca de la de **PlayStation 2**, que ya era excelente. Algunos detalles gráficos son bastante más toscos, pero a cambio la fuidez de movimientos es mayor. La gran novedad, por supuesto, es la incorporación del control *made in* **Wii**. Sujetando el mando de forma horizontal podrás incinarlo hacia cualquiera de los lados para hacer girar al coche en cuestión. La verdad es que al principio resulta un tanto extraño, pero pronto se le coge el truco y se revela como un método bastante acertado. En cualquier caso, también podrás optar por otros cuatro sistemas de control alternativos, algunos de ellos similares a los de consolas más clásicas. En resumen, que sigue siendo una de las mejores apuestas dentro del género de la conducción arcade para todos los públicos. _CHIARAFAN

_game over

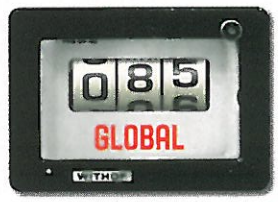


**CON LA POLI HEMOS TOPADO** Las fuerzas del orden te perseguirán si te ven cometiendo alguna imprudencia_






**DOMINA LA CIUDAD**
El objetivo del juego sigue siendo hacerte con el control de los distintos barrios de la ciudad a medida que ganas carreras_




Wii

# GT Pro Series



_GÉNERO **CONDUCCIÓN NIPONA**
_COMPAÑÍA **UBISOFT**
_JUGADORES **1-4**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_VOCES **INGLÉS**
_WEB **WWW.UBISOFT.ES**

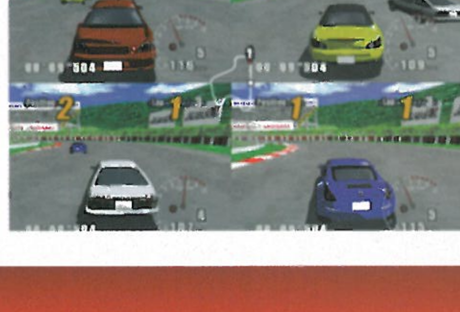


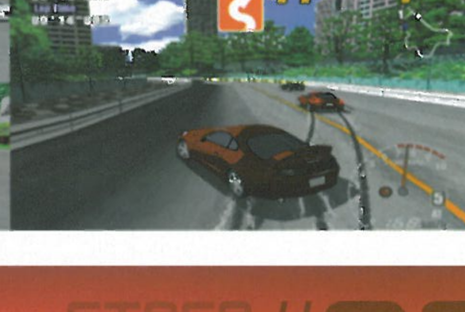



**MULTIJUGADOR**
Cuatro participantes usando el antiguo método de la pantalla partida. Los golpes con el mando de Wii están asegurados_

Dos méritos tiene **GT Pro Series**: uno, el magnífico control de conducción que se consigue mediante el Wii Remote, incluyendo las notables posibilidades de configuración del mismo (ajuste de la zona muerta, grado de giro, sensibilidad). Y dos, el volante desmontable de regalo que trae el juego, en el que se acopla el mando de **Wii** y que resulta, aunque parezca una tontería, un auténtico puntazo para evitar la sensación de estar conduciendo con una barra –ya estaría bien que se animaran y empezaran a venderlo por separado y baratito–. Más allá de esto, nos encontramos con que **GT Pro Series** es el mismísimo *GT Cube* aparecido en Japón tres años atrás para **GameCube** y poco, muy poco mejorado. Los gráficos son prácticamente los mismos (*cel-shading* corrientito), así como la lista de coches. Son más de 80 vehículos, eso sí, cada uno con sus propias peculiaridades, y alguno incluso gracioso: utilitarios, furgonetillas de reparto... Existen opciones de *tuning* ligero, con piezas que el jugador va obteniendo conforme gana las diferentes competiciones. Y éstas, que se organizan en cinco niveles de dificultad, exigen a veces el uso de coches concretos. Pero sigue faltando profundidad: es más un arcade que un simulador, pero carece de chispa. Es correcto, divertido y se agota rápidamente. _STAN BY

_game over







12+

_GÉNERO **ACCIÓN ÉPICA DE OJOS RASGADOS**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **KOEI**
_DESARROLLADOR **OMEGA FORCE**
_DISTRIBUYE **VIRGIN** _JUGADORES **1-4**
_MODOS DE JUEGO **3** _ON-LINE **SÓLO LOCAL**
_TEXTOS **INGLÉS** _VOCES **NO**
_WEB **WWW.KOEI.COM**



**FESTIVAL DE OFICIALES** Los generales y sus oficiales son los únicos enemigos que pueden presentar problemas o suponer un reto. Afortunadamente, el jugador cuenta a su vez con una larga lista de sidekicks_



**LA NIEBLA** Este Dynasty Warriors proporciona la misma diversión que cualquiera de los anteriores, a pesar de que, como ellos, acabe resultando repetitivo. Eso sí, es una auténtica lástima que a veces los enemigos más cercanos sean engullidos por una misteriosa e incómoda niebla_

_STAN BY

TODO EL MUNDO TIENE PECADOS INCONFESABLES. UNO DE LOS MÍOS, UNO DE LOS LIGERITOS, ES LA SERIE DYNASTY WARRIORS.

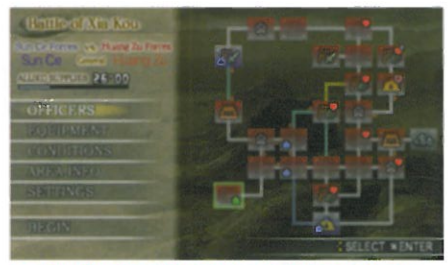
# DYNASTY WARRIORS VOL. 2




Sí, todo lo que pueda decirse es cierto: la serie está sobadísima, el componente táctico es ínfimo, nunca irá más allá de un machacabotones con tendencia a la repetición, la variedad de combos es escasa. Sí, todo eso y más. Pero es un juego cuyo concepto se basa en recorrer campos de batalla cual protagonista de películas *wuxia*, arrear espadazos non-stop y lanzar a otros chinos por los aires. Por decenas. Venga hostias, y venga cargar de fente contra masas de enemigos. Hay ahí una épica innegable, de ojos rasgados y proporciones caricaturescas. Y uno tiene debilidad por la épica, para qué negarlo.

El problema con *Dynasty Warriors* en **PSP** –ya con el primero, y aquí se repite– es que pierde parte del sabor a batalla gargantuesca que tienen las versiones de sobremesa. En éstas, el jugador debe recorrer un campo de batalla enorme, corriendo (o a caballo) y sorteando a las unidades enemigas que se encuentre. La sensación de participar realmente en un gran conflicto estaba ahí. Las versiones para portátil, por pura incapacidad técnica, no permiten esto, y dividen el campo de batalla en un tablero sobre el que el jugador decide a qué casilla moverse, en qué escaramuza participar. En el resto del tablero siguen sucediéndose eventos, pero no hay atisbo de causalidad entre los zurriagazos del jugador y lo que ocurre en la otra punta de la gran batalla. Si al menos se hubiera añadido en este segundo volumen el componente estratégico en el tablero que se echaba de menos en el primero (poder dirigir al resto de generales, indicarles dónde atacar, etc.), el asunto tendría su gracia. Pero sigue antojándose una lacerante excusa para aliviar la carga a la consola.

_game over



**EL TABLERO** Ya que se sustituye el libre deambular por un tablero del campo de batalla, que aporte algo al jugador. Hacerlo para nada, es tontería_



## CONCLUYENDO

A pesar de los defectos, y a pesar del abuso de la niebla -con enemigos engullidos misteriosamente más a menudo de lo puramente anecdótico-, sigue tratándose de Dynasty Warriors. Venido a menos, muy manido, pero los fans, los muy fans, seguramente lo disfrutarán.

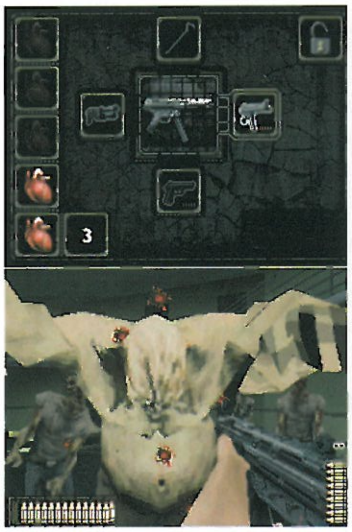




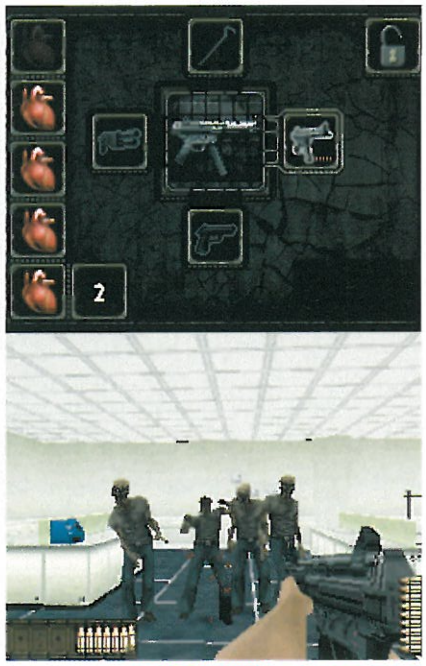


16+

_GÉNERO **SHOOTER SOBRE RAILES FURIOSOS**
_PAIS **ESPAÑA** _COMPAÑIA **VIRGIN PLAY**
_DESARROLLADOR **DREAM ON**
_DISTRIBUYE **VIRGIN PLAY** _JUGADORES **1-2**
_MODOS DE JUEGO **DOS** _ONLINE **SÓLO LOCAL**
_TEXTOS **CASTELLANO** _VOCES **-**
_WEB **WWW.DEADNFURIOUS.COM**







**HAY PARA TODOS** La siempre agradecida combinación de pasillos mugrientos y decorados asépticos_

## EN TRES PANTALLAS



**HEADSHOT**
A la cabeza. Siempre efectivo. Siempre letal. Siempre fiable_



**JEFES MUERTOS**
Los final bosses más rotundos, los de diseño lovecraftniano_



**POLÍGONO VACUO**
La desolación gráfica da pie a imágenes inquietantes_

_JOHN TONES

RECONOZCÁMOSLO: LA IDEA ES ATRACTIVA. UN THE HOUSE OF THE DEAD EN VERSIÓN PORTÁTIL CON USO ABUNDANTE DE LA PANTALLA TÁCTIL DE LA DS. SÍ: LA IDEA ES ATRACTIVA.

# DEAD'N'FURIOUS



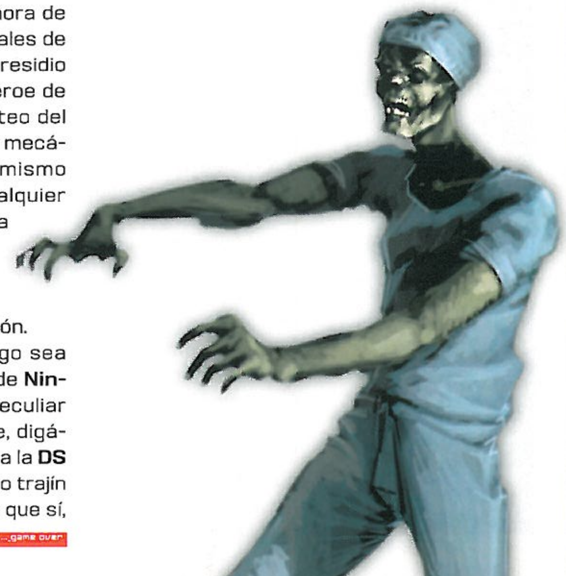
METROID PRIME: HUNTERS

DEAD 'N' FURIOUS

GOLDENEYE: ROGUE AGENT

Ah, los *shooters* en portátiles. Qué submundo más pestilente, ¿eh? Si ya hay puristas que se quejan de que el control con un pad analógico es muy inferior al que se obtiene con un ratón, imaginad cuándo la inferior potencia de una consola portátil sólo permite falsear las tres dimensiones pertinentes. No hay *shooters* reseñables para portátiles a excepción, quizás, de las aventuras de Samus Aran para **DS**, y por eso este jueguecillo de los franceses **Dream On** para la facción patria de **Virgin Play** parte de una honestidad digna de elogio: si hay que hacer un *shooter* venido a menos por culpa de las limitaciones técnicas, tomemos como modelo a los primos pobres de los FPS en primera persona. Es decir, los *shooters* sobre raíles. El referente está claro: *The House Of The Dead*, *Time Crisis* y demás juegos en los que el protagonista avanza sin la ayuda del jugador por escenarios que son poco más que campos de tiro animados. Los parecidos con *The House Of The Dead* se multiplican cuando comprobamos que las víctimas de nuestra furia y nuestros proyectiles son muertos vivientes que aguantan sin inmutarse dos, tres, cuatro tiros de nuestra escopeta. ***Dead'N'Furious***, sin embargo, cuenta con un aliciente extra que relativiza estas similitudes con los obvios modelos, a veces un pelín descaradas: está programado para **DS** y hace uso intensivo de la pantalla táctil. El resultado es curioso: no se premia tanto la puntería como la velocidad. Aquí no se trata de ojos de lince, sino de simple pericia y reflejos a la hora de picar con el stylus sobre las zonas vitales de los muertos vivientes que asolan un presidio donde está encerrado nuestro antihéroe de rigor. Cada partida es un febril tableteo del lápiz que, por su inmediatez y sencilla mecánica, no lo vamos a negar, tiene el mismo encanto tosco y necio que el de cualquier película barata de muertos vivientes a las que el argumento roba ideas sin pudor. Y el recio multijugador cooperativo, aunque se necesitan dos cartuchos, multiplica las horas de diversión.
El hecho de que graficamente el juego sea el equivalente poligonal a un *shooter* de **Nintendo 64** no hace sino reforzar el peculiar encanto de este ***Dead'N'Furious*** que, digámoslo ya, nos ha mantenido agarrados a la **DS** durante horas. Sí, es ramplón. Sí, es sólo trajín zombicida sin complicaciones. Pero es que sí, nos encanta la carne muerta.

_game over



## CONCLUYENDO

Ideal para hacer tiempo entre una hipotética maratón zombie de películas de Lucio Fulci y Brian Yuzna, este Dead'N'Furious no revoluciona nada, no innova nada, no supone nada. Es sólo, como su nombre sugiere a la perfección, un festival de furia y muertos. Hay días (y noches) en los que, particularmente, no necesitamos nada más.



GRÁFICOS — SONIDO — JUGABILIDAD — DURACIÓN

NINTENDO DS

075
GLOBAL

# REGALAMOS 10 GEARS OF WAR + 10 VIVA PIÑATA

Microsoft y Superjuegos Xtreme quieren aumentar tu colección de obras maestras con 2 de los títulos más esperados para Xbox 360: Gears Of War y Viva Piñata. Si quieres ser el ganador de uno de los 10 packs que regalamos, tan sólo tienes que enviar un SMS con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 25 de enero de 2007.






**¿Cómo se llama el protagonista de Gears Of War?**
**A) Marcus Fenix B) Marcus Garcius C) Marcus Berruezus**

Superjuegos Xtreme · XBOX 360 · 3+ · 18+ · Microsoft

CONCURSO MICROSOFT

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra microsoftsj, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: microsoftsj A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos automatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/ O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 25 de enero de 2007.

GAME BOY ADVANCE

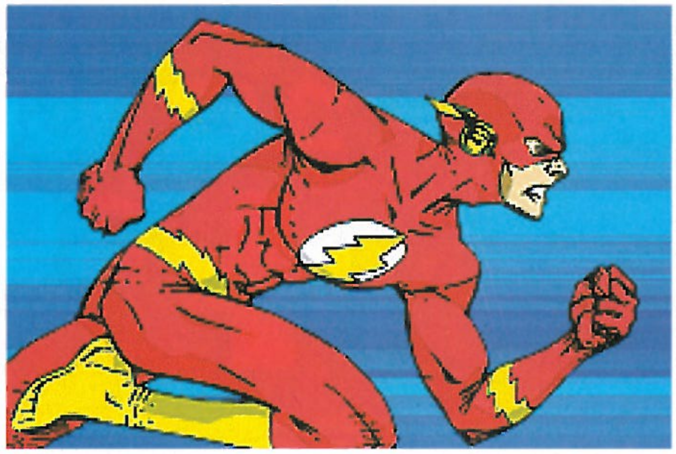
12+



_GÉNERO **BEAT'EM-UP SUPERRÁPIDO**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **EIDOS**
_DESARROLLADOR **SNOWBLIND STUDIOS**
_DISTRIBUYE **PROEIN** _JUGADORES **1**
_MODOS DE JUEGO **3** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **INGLÉS** _VOCES **INGLÉS**
_WEB **JUSTICELEAGUEHEROES.WARNERBROS.COM**



***ROJO Y AMARILLO*** Zoom, el Flash reverso, en la imagen recibiendo jarabe de palo, es uno de los múltiples enemigos de la galería de némesis de Flash que hacen de final bosses en el juego_





_JOHN TONES

ACOSTUMBRADOS A JUEGOS PROTAGONIZADOS POR SUPERHÉROES EN LOS QUE PREDOMINA LA INVULNERABILIDAD Y EL VUELO LIBRE, SORPRENDE UN TÍTULO COMO ESTE THE FLASH, LLENO DE ALTA VELOCIDAD Y GUANTAZOS RÁPIDOS.

100°



FINAL FIGHT ONE



JLH: THE FLASH



SUPERMAN RETURNS

# JUSTICE LEAGUE HEROES
# THE FLASH

Los héroes **DC** no parecen tener demasiada suerte en sus adaptaciones al videojuego: recientes decepciones como *JLA - Héroes* o el terrible *Superman Returns* siguen la estela de desastres clásicos como aquel infausto *Superman 64*. Los grandes momentos pixelados de **DC** hay que buscarlos en clásicos menores, como las adaptaciones de la televisiva *The Batman Adventures* para 16 bits, o como en este mismo **The Flash**, compañero de *Justice League: Heroes* que, por suerte, tiene poco que ver con ese reciente título.

**The Flash** es un sencillo *beat'em-up* callejero, pero con superpoderes. Al mejor estilo de otros clásicos de la avalancha de palos en la colleja, Flash avanza por escenarios muy representativos del Universo DC (Keystone City –su propia ciudad-, Gotham o Metrópolis, entre otras) encontrándose con maleantes a los que va despachando a velocidad supersónica. En efecto, el existencialista poder de Flash logra dar una vuelta de tuerca al gastado género gracias a la posibilidad de colocarse de forma instantánea frente a cualquier enemigo. Algo de práctica y dedos rápidos, y es posible mover al héroe escarlata por la pantalla de la **GBA** con gran rapidez. Otros poderes derivados de la velocidad, como ralentizar el tiempo o encadenar torbellinos de golpes que arrasan con los esbirros que hay en cada escenario aportan color al título, pero no hay nada comparable a poder situar al héroe en cualquier extremo de la pantalla en milésimas de segundo. El delicioso colorido del juego y su sencilla honestidad lo terminan de convertir en una sorprendente gozada para fans de los superhéroes... y de los buenos y clásicos *beat'em-ups*.

_game over



***SUPER-FRIENDS*** Otros miembros de la Liga de la Justicia, como Wonder Woman, echarán un cable_



## CONCLUYENDO

JLH: The Flash puede presumir de muchas cosas, pero la principal de todas ellas es la de devolver el colorido y el optimismo a los superhéroes, olvidando a las negligentes y tenebrosas adaptaciones de moda. Al fin y al cabo, estamos hablando de hombres en mallas que se supergolpean a grandes velocidades...

GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN

GAME BOY ADVANCE

085
GLOBAL

# SONIC RIVALS

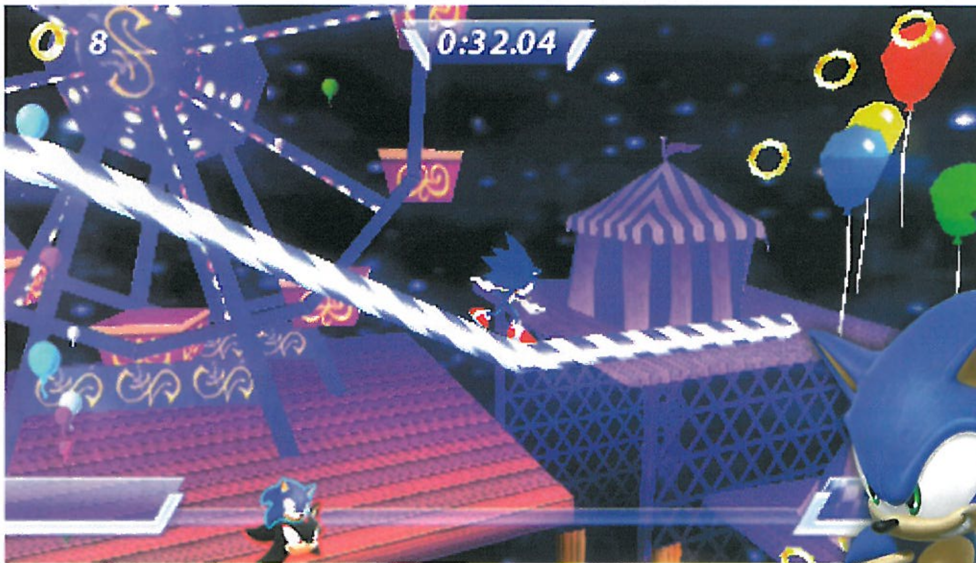
PSP



_GÉNERO **CARRERAS LOCAS**
_COMPAÑÍA **SEGA**
_JUGADORES **1-2**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_VOCES **INGLÉS**
_WEB **WWW.SEGA-EUROPE.COM**

Concebido como un *Pandemonium* hipervitaminado, **Sonic Rivals** se desarrolla en entornos poligonales aunque el control de los personajes es pura 2D. Al igual que en los *Sonic* Clásicos, tendrás que sortear obstáculos, deslizarte por barandillas, correr por *loopings* y alcanzar velocidades endiabladas mientras recoges anillos. La «gracia» de este UMD es que no correrás sólo, sino compitiendo contra otro de los cuatro personajes que conforman el reparto del juego (Sonic, Knuckles, Shadow y Silver). Tu rival intentará ralentizarte mediante todo tipo de trampas y poderes especiales. Hará de todo con tal de llegar primero a la meta. Si bien esta mecánica competitiva llega a ser divertida en el caso de dos jugadores (enfrentándose via *wi-fi ad-hoc*), cuando hay que enfrentarse contra la máquina el juego se vuelve un tormento, dada la insistencia de la CPU por fastidiarte. No esta mal, pero esperábamos más del debut de Sonic en la portátil de **Sony**. _NEMESIS

_game over







***DUELO FRATICIDA*** En Sonic Rivals no hay amigos. Tu rival intentará «hacerte la puñeta» en cuanto tenga oportunidad_




PS2





_GÉNERO **ACCIÓN MAFIOSA**
_COMPAÑÍA **NOBILIS**
_JUGADORES **1**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_VOCES **CASTELLANO**
_WEB **WWW.NOBILIS.ES**

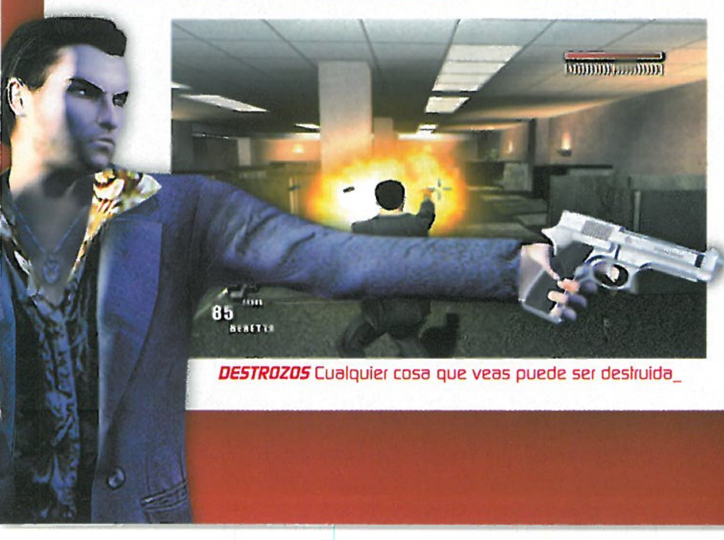


# MADEMAN

A **Mademan** para **PS2** le ha pasado un poco como a los típicos platos combinados que vemos en cualquier chiringuito de la Costa del Sol: lo que te sirven no tiene nada que ver con lo que aparecía en la foto. **Mademan**, a primera vista, tiene muchas cosas interesantes (un trabajado argumento, una buena ambientación, una acción casi de arcade, un doblaje de película, etc)... pero es ponerse a jugar y uno tiene la sensación de estar ante algo poco depurado. Para empezar, los movimientos del protagonista son un tanto toscos y tampoco le ayuda nada un estilo de juego en el que lo habitual es avanzar parapetándose todo el rato. En vez de ser un juego de acción como *Scarface* o incluso *GTA*, variado y cada vez más exigente, **Mademan** termina por parecer uno de pistola en el que casi siempre pasa lo mismo. Después de jugar una cuantas fases, uno ya sabe casi qué va a ocurrir: detrás de esa puerta van a aparecer unos cuantos enemigos -no muy listos y sin demasiada puntería- y van a durar exactamente lo que tardemos en apuntar agachados en un escondrijo. En alguna ocasión, la historia escapa al guión y gana algo en intensidad pero, siendo un poco cuidadoso, lo normal es pasar las fases sin mayores problemas. Ni siquiera han sido hábiles a la hora de complicarnos las cosas escatimándonos un poco las balas o los botiquines. _DE LUCAR

_game over



***DESTROZOS*** Cualquier cosa que veas puede ser destruida_





12+

_GÉNERO ACCIÓN BÉLICA PIXEL-PERFECT
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA SNK PLAYMORE
_DESARROLLADOR TERMINAL REALITY / SNK P.
_DISTRIBUYE VIRGIN PLAY _JUGADORES 1-2
_JUEGOS INCLUIDOS SIETE _ONLINE SÓLO LOCAL
_TEXTOS INGLES
_WEB WWW.SNKPLAYMORE.CO.JP









_POR JOHN TONES

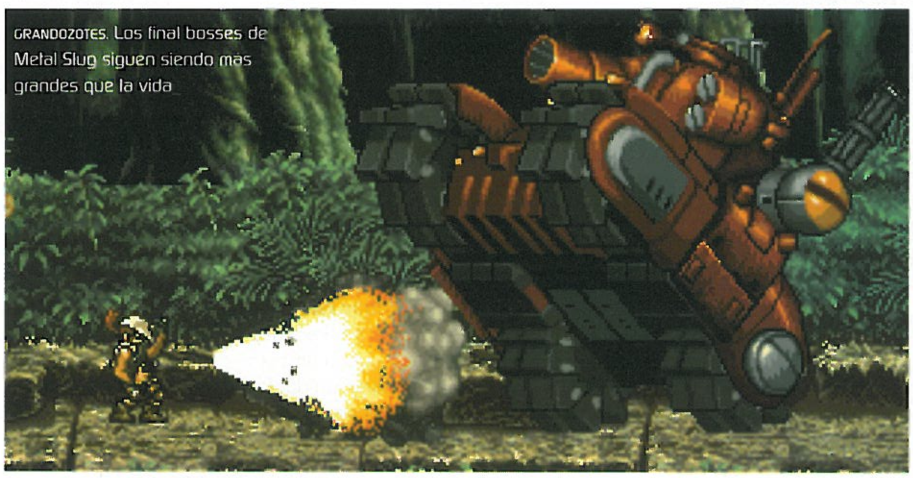
EL COMPLETISIMO TRASLADO A PSP DEL FESTIVAL DE TESTOSTERONA QUE ES METAL SLUG ES ESTUPENDO, PERO NO CARECE DE CONTRADICCIONES.

# METAL SLUG ANTHOLOGY

Contradicciones que proceden de la discutible decisión de dotar a cada partida de infinitas continuaciones. *Metal Slug* es una serie de juegos extremadamente exigente, endiabladamente difícil. Como *Ghosts'N Goblins* o *Megaman* (ambos, por cierto, con sus correspondientes versiones portátiles, y ambos, no es por nada, sin necesidad de domesticar la furiosa curva de dificultad que los ha hecho famosos), *Metal Slug* y secuelas piden al jugador una memoria, constancia y habilidad propia de dioses del *joystick*. Pero este **Anthology** niega al jugador todo el (indudable) honor de reventar sin ayuda cada una de las seis entregas del juego, proporcionándole la posibilidad de continuar indefinidmente las partidas. Ganar a la máquina es, pues, sólo cuestión de un puñado de minutos.

Pero por lo demás, todo lo que ha convertido a *Metal Slug* en uno de los bastiones de la jugabilidad *old-school* está en **Metal Slug Anthology**. Como el arte pixelado con aire de comic enloquecido franco-belga, pasado por el filtro de un diseñador japonés de mechas de juguete obsesionado con el cine fantástico europeo de serie Z. El trepidante ritmo y sentido del humor infeccioso. O los delirantes *final-bosses*. El hecho de que la recopilación (*pixel-perfect* e idónea para el formato portátil) incluya la recientísima sexta entrega de la serie y la enfebrecida opción de juego cooperativo esté disponible en *ad-hoc* suman puntos a un título impecable, pero que exigía algo más de pureza en su planteamiento.

_game over



GRANDOZOTES. Los final bosses de Metal Slug siguen siendo mas grandes que la vida

100%



ULTIMATE GHOSTS'N'GOBLINS

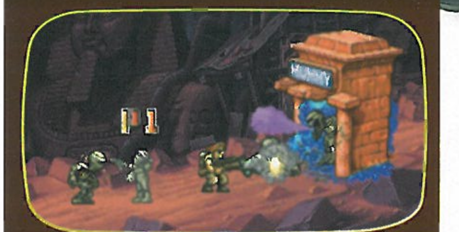


METAL SLUG ANTHOLOGY

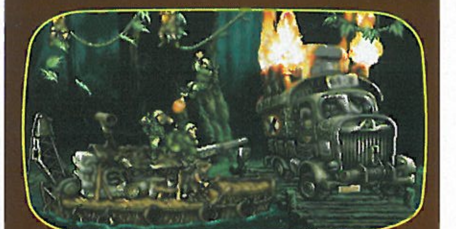


MEGAMAN MAVERICK HUNTER X

## EN TRES PANTALLAS



CAMBIO DE RUMBO
El magnífico e inesperado giro hacia el *fantastique* marcó la serie



CATAPÚN
El espectacular detallismo en vehículos, nota común de la serie_



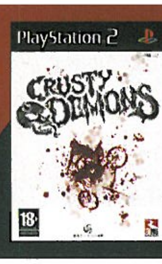

TAN IGUALES
Variedad estética de soldados, idénticas características_

## CONCLUYENDO

Es complicado juzgar Metal Slug Anthology. Sobre todo, si se es fanático de los arcades en 2D. Por un lado, todos los Metal Slug, técnicamente en toda su gloria, refulgen en la pantalla de PSP. Por otra parte, lo hacen lastrados por el grave suavizado de la dificultad. Es decir, sí, pero...

GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | PSP

080 GLOBAL



_GÉNERO MOTOCROSS SALVAJE Y SUICIDA
_PAÍS E.E.U.U. _COMPAÑÍA RED MILE ENTERTAINMENT
_DESARROLLADOR DEEP SILVER
_DISTRIBUYE VIRGIN PLAY _JUGADORES 1
_MODOS DE JUEGO 4 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES INGLÉS
_WEB WWW.CRUSTYDEMONS.CO.UK

_STAN BY

CUATRO CÉLEBRES PILOTOS DE MOTOCROSS ESTÁN A PUNTO DE SUFRIR UN FATAL ACCIDENTE CUANDO SATÁN LES HACE UNA OFERTA QUE NO PUEDEN RECHAZAR.



***A TODO GAS*** Con el indicador de la derecha lleno, se puede usar un nitro incorporado en la moto para saltar más alto. Resultado: distancias absurdas y más tiempo en el aire para decidir cómo partirse la crisma_



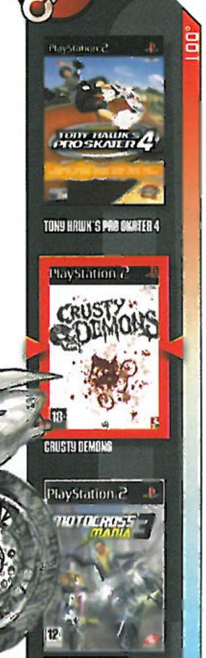


***CARRERAS*** Para desbloquear el siguiente escenario hay que ganar una carrera por nivel. Necesitarás más suerte que habilidad, por cierto_

# CRUSTY DEMONS

A estas alturas ya debe estar clara la querencia que tenemos por la acrobacia urbana kamikaze y el humor más bien cafre. Un juego protagonizado por un grupo de pilotos de motocross *freestyle* que venden su alma al diablo, no pudiendo morir, pero sí romperse cada hueso del cuerpo, tiene que tener algo de eso que tanto nos gusta. Los pilotos -expertos reales que participan en una serie de DVDs llamada también *Crusty Demons*- tienen una deuda con Satán que les obliga a cumplir unos encargos en varias ciudades del mundo: Nueva York, Cancún, Amsterdam, Rio y Tokyo. Cada uno de estos niveles está estructurado como los de *Tony Hawk's Pro Skater 4*: exploración libre y una serie de personajes que proponen misiones, además de objetivos naturales de cada ciudad (piruetas específicas, saltos más largos, etc.). De hecho, la mecánica del juego recuerda a la serie de *skate* continuamente: los escenarios están plagados de rampas para hacer acrobacias (sí, también *half-pipes*) y los controles de los motoristas son extremadamente similares, así como la mecánica de combos (con muchos trucos disponibles). A pesar de todos sus defectos (gráficos mediocres, cámara a menudo torpona, y diseño de escenarios que a veces da sensación de arbitrariedad), la habilidad de los motoristas hace que todo sea mucho más divertido y admisible. Los pilotos pueden saltar de su moto y volar a cámara lenta hasta acabar partiéndose la crisma contra el suelo o una pared, pudiendo dirigir el vuelo y hacer, incluso, alguna acrobacia. La maniobra suma puntos de combo, y el juego informa de qué huesos se han roto. Uno pronto se sorprende olvidándose de la historia y buscando el guarrazo perfecto constantemente. _game over





TONY HAWK'S PRO SKATER 4
CRUSTY DEMONS
MOTOCROSS MANIA 3

## CONCLUYENDO

No estaría muy arriba en mi wish-list particular, pero Crusty Demons tiene sus virtudes desde el punto de vista del slapstick burro, la autoflagelación cómica y el salto imposible. Y eso que a mí, el motocross, ni fu ni fa.

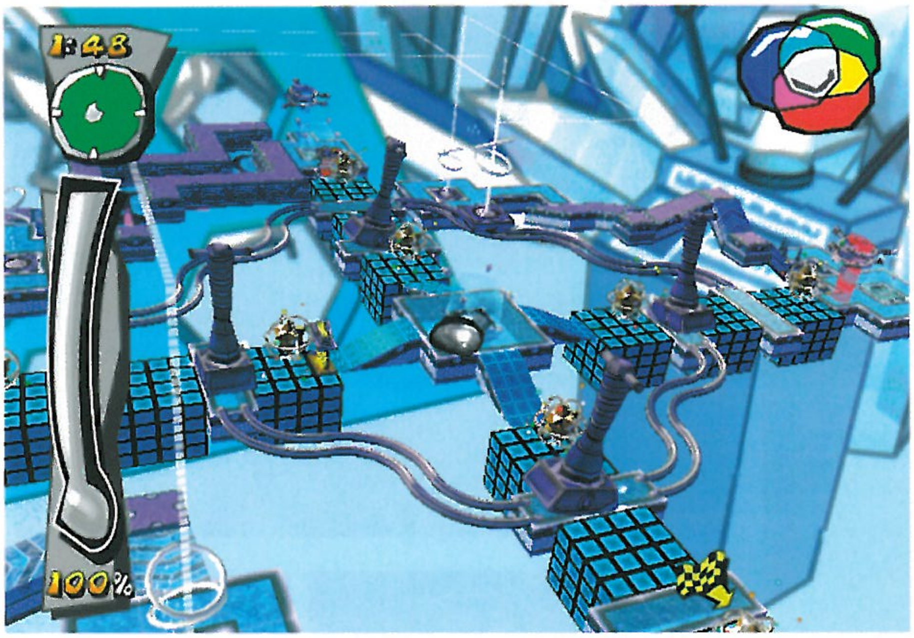
GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN

070 GLOBAL



3+

_GÉNERO **PUZZLE DE METAL LÍQUIDO**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **IGNITION ENT.**
_DESARROLLADOR **IGNITION BANBURY**
_DISTRIBUYE **VIRGIN PLAY** _JUGADORES **1**
_MODOS DE JUEGO **2** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO** _VOCES **NO**
_WEB **WWW.IGNITIONENT.COM/MELTDOWN**



***DENTRO DEL LABERINTO*** Curiosamente, la multiplicación del número de niveles conlleva un gran aumento de la dificultad a la hora de desbloquear contenido extra, ya que el porcentaje de niveles a superar es mucho mayor_



***¿QUÉ PREFIERES?*** ¿Un insoportable roedor antropomorfizado o una elegante esfera mercurial? Digamos si a los puzzles que no necesitan personajes odiosos_



***PUÑETA*** Obstáculos de todo tipo harán lo imposible por impedir que el mercurio complete los laberintos_




_JOHN TONES

EN POCO TIEMPO, Y CON EL GÉNERO DE PUZZLE SUMIDO EN UNA CURIOSA DESORIENTACIÓN, LAS BOLAS DE MERCURIO SE HAN CONVERTIDO EN UNA INTRIGANTE ALTERNATIVA.

# MERCURY MELTDOWN REMIX

Es una curiosa sensación la que asalta al jugador cuando arranca la acción de **Mercury Meltdown Remix** en **PS2** de forma virtualmente idéntica a como lo hacía en la versión para **PSP** (sin el *Remix* en el título) y que pudimos dissfrutar hace unos cuantos meses. Y es curiosa porque todo lo que hacía grande a ese puzzle para la portátil de **Sony** (quizás el mejor que ha aparecido para esa consola junto al mayúsculo *Lumines 2*) está perfectamente replicado en este *power-up* de laberintos mercuriales: los problemas de cámara, jugabilidad y baches de dificultad del primer *Archer McLean's Mercury* están solventados; el estilo *cartoon* de los gráficos es mucho más asequible que el bello pero árido estilo realista del *Mercury* fundacional; los minijuegos son tan trepidantes y divertidos como en el *Meltdown* de **PSP**... e incluso hay mejoras en cuestiones tan evidentes como que la mayor capacidad de la **PS2** permite añadir 200 nivelazos (que se dice pronto) a su inmediato precedente de **PSP**; o que con dos sticks analógicos, el control de la cámara y el mercurio es más sencillo y preciso que en **PSP**.

Y sin embargo... no es portátil. Es la principal pega que encontramos en **Remix**, y por desgracia no es pequeña. Ya no solo es que la pantalla panorámica de la **PSP** sea infinitamente más apropiada para un juego de estas características, es que *Mercury* primero y, sobre todo, *Mercury Meltdown* más tarde, suponían una interesante aportación al nutrido mundo de los puzzles portátiles, con sus laberintos de tebeo repletos de gadgets. Colorido, intrigante e inteligente, **Mercury Meltdown Remix** es una idea excelente y atractiva para los amantes del género... que no tengan una PSP.

_game over



***UN MERCURIO LOCO, LOCO, LOCO*** Los cinco minijuegos (Rodeo, Carrera, Metrix, Empujón y Pintura), a pesar de su excelente factura técnica e indudable estilo visual, adolecen del mismo fallo que el resto del juego: no permiten multijugador_

## CONCLUYENDO

Aún siendo uno de los puzzles más interesantes que se pueden encontrar actualmente para PS2, el recuerdo de Mercury Meltdown para PSP, su portabilidad y su multijugador es demasiado poderoso. Un gran puzzle si te gusta el sillón de tu casa.

GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | PS2

073 GLOBAL

# DESCUENTO DE 5€

AL COMPRAR UNO DE ESTOS JUEGOS

## CONSÍGUELO...

### ...POR CORREO

Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a:
**GAME-CentroMAIL. C./Virgilio 9. Ciudad de la Imagen-Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid.**
En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

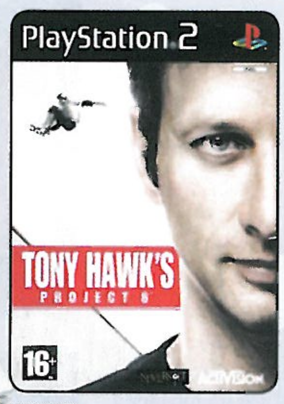
### ...EN TU TIENDA

Dirígete con este cupón a tu tienda GAME-CentroMAIL más cercana.
Para más información llama al 902 17 18 19.

## PS2

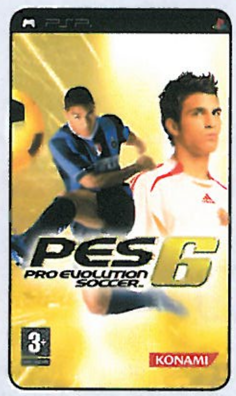



PVP RECOMENDADO 59,95 €
SÓLO PARA xtreme 54,95 €




PVP RECOMENDADO 59,95 €
SÓLO PARA xtreme 54,95 €

## PSP




PVP RECOMENDADO 49,95 €
SÓLO PARA xtreme 44,95 €

## XBOX 360




PVP RECOMENDADO 59,95 €
SÓLO PARA xtreme 54,95 €




PVP RECOMENDADO 59,95 €
SÓLO PARA xtreme 54,95 €

CORTA POR LA LÍNEA DISCONTINUA

## CUPÓN DE PEDIDO

- EYETOY PLAY SPORTS + CÁMARA — ☐ AÑADIR AL PEDIDO
- TONY HAWK'S PROJECT 8 — ☐ AÑADIR AL PEDIDO
- PRO EVOLUTION SOCCER 6 — ☐ AÑADIR AL PEDIDO
- VIVA PIÑATA — ☐ AÑADIR AL PEDIDO
- DEAD OR ALIVE XTREME 2 — ☐ AÑADIR AL PEDIDO

NOMBRE ______ APELLIDOS ______ EDAD ______
DIRECCIÓN ______ Nº ______ PISO ______
POBLACIÓN ______ CIUDAD ______ CÓDIGO POSTAL ______
TELÉFONO ______ NIF ______ EMAIL ______

☐ CONTRA REEMBOLSO URGENTE
ESPAÑA 4 € // BALEARES 5 €

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 31 DE ENERO DE 2007

SUPERJUEGOS xtreme · GAME · CENTRO MAIL

CUPÓN DE PEDIDO



18+

_GÉNERO **ACCIÓN VÍRICA**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **MAJESCO**
_DESARROLLADOR **PLANET MOON STUDIOS**
_DISTRIBUYE **THQ** _JUGADORES **1-8**
_MODOS DE JUEGO **3** _ON-LINE **SÍ**
_TEXTOS **CASTELLANO** _VOCES **INGLÉS**
_WEB **WWW.INFECTED.COM**

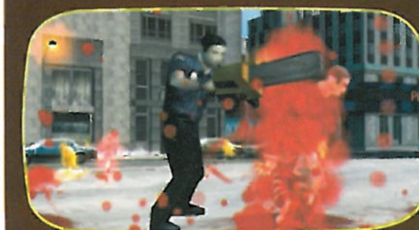


***NAVIDAAAAARGH...*** Los iniciales Papá Noel zombis, salidos de una especie de «Cuento de Navidad de la Cripta», dan el tono para todo el juego_

## EN TRES PANTALLAS



**COMBOS MUERTOS**
Explosiones de vísceras se suceden ininterrumpidamente_



**VAMOS A LA SIERRA**
¿Qué videojuego gore puede prescindir de ella?_





**TODO PUESTO**
Típica configuración física extrema. Aquí, la señorita Tones_

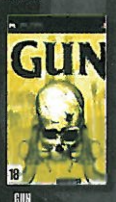
100º



SUP. FILTER: DARK MIRROR



INFECTED



GUN

_JOHN TONES

DE LOS CREADORES DE MDK, GIANTS - CITIZEN KABUTO Y ARMED & DANGEROUS: MASACRE, SARCASMO Y HUMOR NEGRO.

# INFECTED

En **Planet Moon Studios**, responsables de todos esos títulos, se han centrado en el desarrollo exclusivo para **PSP**, y esta frenética gamberrada es digna heredera del resto de sus títulos. Esta vez han decidido cargar las tintas hacia la caricatura y la ultraviolencia en esta historia de plagas zombis e infecciones sanguíneas. Y no me quejo.

La infección es uno de los temas rectores de la mitología zombi moderna. Las multiplicación en proporción geométrica de las huestes de muertos vivientes es uno de los mayores horrores a los que se enfrentan los escasos supervivientes de los holocaustos de diverso pelaje (radioactivo, vírico, bélico...) que pueblan la ficción del subgénero. El protagonista de ***Infected*** es uno de los escasos humanos inmunes a este mal, y no sólo eso: puede emplear su propia sangre como arma abrasiva que hace reventar a los innumerables zombis, de paso nada torpe, que se va encontrando por una navideña y desolada ciudad de Nueva York. Con estructura de misiones y enfocado única y exclusivamente a la destrucción de todos los zombis en un espacio cerrado en tiempo límite, o bien al salvamento de supervivientes humanos antes de que sean contagiados, la potencia de ***Infected*** está en los detalles antes que en su repetitivo desarrollo: usar la propia sangre como arma ofensiva; el gusto por lo grotesco y lo sanguinolento; el sentido del humor que baña el mismo concepto del juego y las secuencias introductorias. Exigente y complicado en cuanto comienza a ser necesario un dominio total de los combos que encadenan explosiones de muertos, ***Infected*** incluye un perfecto Modo Multijugador en su versión *ad-hoc* (con unas frenéticas partidas *Deathmatch* de hasta ocho jugadores) y un Modo *on-line* algo más flojo, ya que sólo permite el tiroteo entre dos jugadores.

_game over



***ACCION SIN TREGUA*** ¿Enemigos solitarios? ¡Nunca!_





***A PUÑADOS*** El dominio de los combos, aptitud vital_

**CONCLUYENDO**

Infected es un juego repetitivo y exigente, de acuerdo, pero cuenta a su favor con tres puntos indiscutibles. Primero: temática zombi tratada con sentido del humor. Segundo: hay escasez de títulos de acción pura exclusivos para PSP. Tercero: es sólo gore y violencia... pero nos encanta.

GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACION

PSP

075 GLOBAL

# Retro

xtreme

100% AÑEJO - 0% NOVEDADES

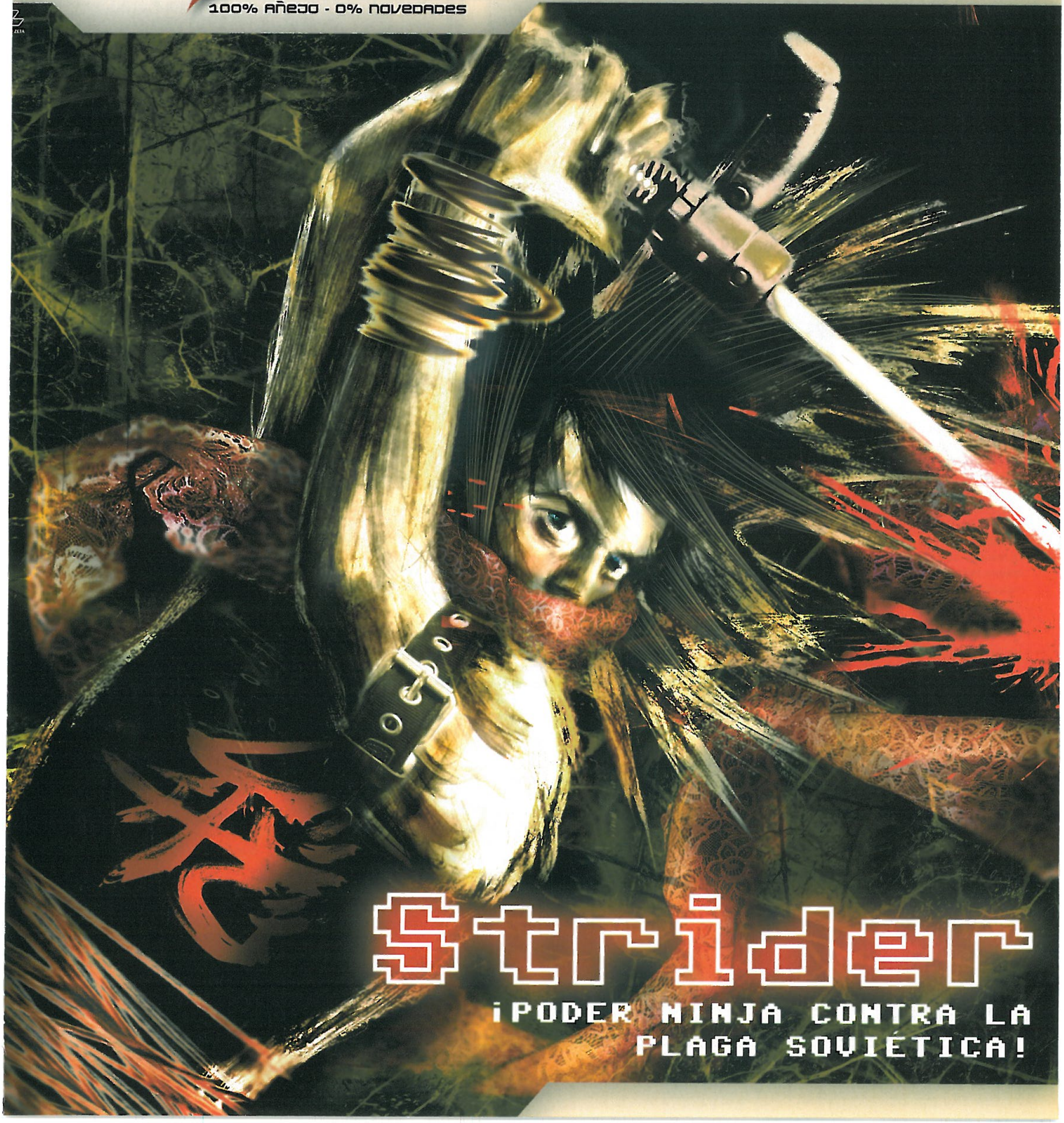
Nº 2
ENERO 2007

SONIC 2

RENEGADE

¡DREAMCAST VIVE!

SHADOW OF THE BEAST



# NOTICIAS DEL SIGLO PASADO

Retro xtreme

## LAS COSAS, COMO HAN SIDO

_JOHN TONES

Seguimos repasando clásicos de la historia del videojuego con nuestra visión de **Strider**, puro **Capcom** *old-school*: sencillez de manejo y dificultad insultantemente alta. La jugabilidad retro no va sólo de colores chillones y píxeles como puños. También es una celebración de dos características que se exigían como imprescindibles en un buen jugador y que por culpa de las orgías de polígonos y los *continues* infinitos se han perdido con las Sucesivas Ultimísimas Generaciones: la precisión y la memoria. **Strider** es un apocalipsis de ambas exigencias: la precisión en el salto, en el empleo de la katana con forma de media luna, y la memorización exacta de los lugares donde estaban los enemigos. Y dicen que el tiempo no se ha llevado nada...



ILUSTRACIÓN POR DIEGO LATORRE












# SONIC 2 EN PAÑALES

**De nuestra sección «Descubrimientos insólitos que nos alegran el mes»**

_CHAIKO

La dedicación y el fanatismo que algunos jugadores adinerados profesan hacia ciertos títulos de antaño parece no conocer límites. Es el caso de una conocida web llamada www.hidden-palace.org, especializada en rescatar prototipos y versiones beta de juegos clásicos, cuya última adquisición es nada menos que una extrañísima versión alpha de **Sonic 2**, el juego estrella de **Sega** allá por las Navidades de 1992, por el salvaje precio de 1.500 dolares (unos 1.140€, por si a alguien le parecían excesivos los 180 que puede llegar a valer todo un *Radiant Silvergun*). Por otra parte, no deja de resultar llamativo que una versión plagada de errores y omisiones de un juego que puede conseguirse por 5€ llegue a estar tan valorada. Extraída de los archivos de alguna revista que lo recibió en su día como adelanto del juego, ha adoptado el sobrenombre de Alpha al tratarse de una versión anterior a la Beta que lleva años rondando por Internet, y como ésta, se distingue del producto final en una serie de cambios que van desde lo puramente cosmético hasta niveles completos que no pasaron el corte final. Una de las adiciones más extrañas respecto al primer *Sonic* se encuentra en el concepto, afortunadamente descartado, de que Sonic rebotaría al chocar a altas velocidades con una pared, cuya animación ya estaba en la Beta, pero no se ponía en práctica en el juego. Un estudio detenido de la versión Alpha comparada con la Beta, y a su vez con la versión final, permite hacerse una idea del proceso de pruebas y descartes que siguió el **Sonic Team** hasta dar con la obra maestra que todos conocemos. A su manera, esta versión primigenia también nos habla de métodos de trabajo distintos: da la sensación de que un juego en cartucho pasaba por un testeo y un destilado mucho más severo de lo que lo hace hoy un juego en DVD, ahora que los parches y actualizaciones son ya el pan nuestro de cada día.



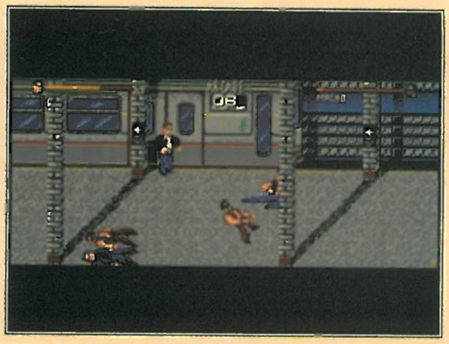

**RARE BONUS** La version perdida de Sonic 2 parece incluir, según esta captura, un bemani en el que Sonic y Robotnik bailan la conga_

¿SONIC REBOTANDO EN LAS PAREDES? EL SONIC TEAM, POR SUERTE, LO CONSIDERÓ MALA IDEA




**PATADONAZO EN LA NUEZ** Renegade, un clásico de la acción callejera que la mayoría, gracias a la extraordinaria calidad de la mayoría de sus conversiones domésticas, hemos vivido cómodamente sentados en casa_





# HARD STREETS

**http://www.parkproductions.btinternet.co.uk/**

_CHAIKO

Tras un título tan elocuente como **Hard Streets** se oculta la versión de un juego que supuso un antes y un después para los *beat'em-ups*: *Renegade*, padre espiritual por derecho propio de los arcades de mamporros callejeros. Creado por **Taito** en 1986, *Renegade* dio profundidad a los escenarios, variedad en el juego, y el argumento paradigmático imprescindible para justificar los moratones y los huesos rotos de los años venideros: rescatar a la damisela en apuros de turno.
Este *remake* de *Renegade* tiene como punto de partida su versión en **Amstrad CPC**, que en un principio el autor intentó llevar hasta el **Amiga**, para después volver a reescribirlo para **PC** partiendo de cero con el compilador *Blitz Basic*. Dicho compilador está especializado en la programación de videojuegos, y sin ir más lejos el reciente y polémico *Grid Wars* (el sancionado clon del fastuoso *Geometry Wars Evolved*) está programado también en *Blitz Basic*. Entre las aportaciones que lleva a cabo respecto al modelo que le sirve de base se encuentran dos modos de juego extra: en el modo Practice podemos practicar en uno de los niveles con rivales que no devuelven los golpes (ideal para entrenarse en los movimientos especiales sin interrupciones), mientras que en el modo Time Attack deberemos derrotar a tantos enemigos como sea posible antes de que la cuenta atrás llegue a cero. Además, cuenta con tres niveles de dificultad, y en el juego propiamente dicho se ha incluido una barra de energía que se rellena con cada ataque realizado, abriendo la posibilidad de realizar un ataque especial al completarla. El control se ciñe a la clásica combinación QAZOP, o a los cursores más la barra espaciadora, aunque según el autor también es posible jugar con un pad. Con combinaciones de botones es posible realizar desde rodillazos hasta patadas traseras, sin olvidar la indispensable patada voladora, aunque siempre se puede confiar en el siempre eficaz bate de béisbol. Por último, tenemos la opción de ejecutar el *remake* en una ventana no reescalable o a pantalla completa, alternativa que recomendamos para disfrutar del *remake* en toda su gloria pixelada. Aviso a navegantes: es difícil, realmente difícil, incluso más que el original. Hay juegos que nos remiten directamente a tardes frente a la pantalla con *heavy metal* sonando de fondo, y **Hard Streets** consigue recrear ese sentimiento fielmente. ¿Para cuándo un *remake* del clásico entre clásicos *Target: Renegade*?

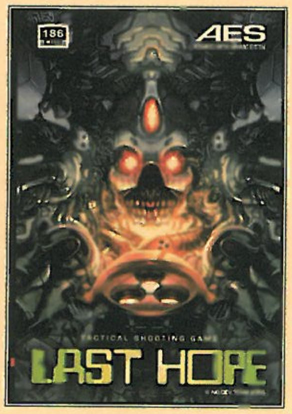
# ¡ESTÁ VIVA!... ¡VIVA!

**Más títulos que se permiten desafiar a quienes quieren echar las últimas paletadas de tierra sobre la Dreamcast**

_CHAIKO

Dicen que sólo los buenos mueren jóvenes, y eso sería aplicable a **Dreamcast** si no fuese porque en realidad aún no ha muerto. Enterrada viva por razones todavía oscuras hace ya cinco años, la consola no cuenta con el apoyo de su creadora ni de las grandes compañías, pero cada cierto tiempo somos testigos de nuevos lanzamientos en Japón que le insuflan vida a un *hardware* nada desdeñable. Los *shoot'em-ups* más enloquecidos parecen haber encontrado su hogar en **Dreamcast**, y así se han lanzado obras maestras del calibre de *Ikaruga* o *Border Down*. Los últimos dos lanzamientos no salen de ese género: **Last Hope** y **Trigger Heart Exelica**. El primero se trata de la versión para **Dreamcast** de un juego de factura casera que previamente apareció en el prohibitivo formato de cartucho para **Neo Geo**, buscando el reconocimiento que le faltó con la anterior versión. El segundo llega a la consola tras su paso por los salones recreativos nipones con la base de la también inmortal placa Naomi. ¿Los últimos juegos para la consola de **Sega**? Lo dudamos...





Retro xtreme


STRIDER (ARCADE)




# STRIDER

_NEMESIS

**FUE UNO DE LOS REYES INDISCUTIBLES DE LOS RECREATIVOS A FINALES DE LOS 80, GRACIAS A LA INCREÍBLE AGILIDAD DE SU PROTAGONISTA Y LA BELLEZA DE SUS GRÁFICOS. ESTE MES RENDIMOS HOMENAJE A SU ALTEZA STRIDER, UNA DE LAS MEJORES CREACIONES DE CAPCOM**



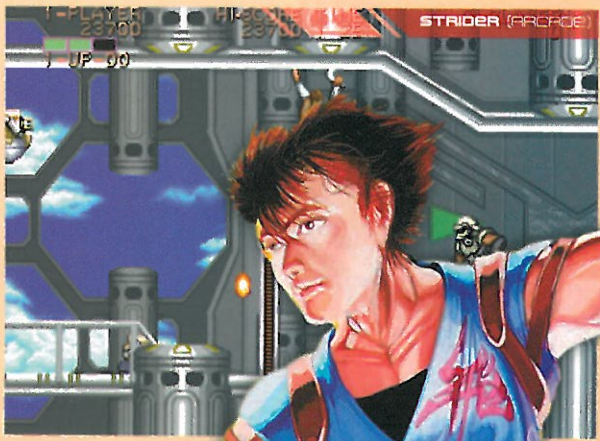
_PLATAFORMA PLACA RECREATIVA CPS-1
_DESARROLLADOR CAPCOM _AÑO 1989
_GÉNERO ARCADE NINJA

Siempre que se habla del glorioso pasado de **Capcom** en el negocio de las placas recreativas surgen los mismos nombres: *Street Fighter II*, *Final Fight*, *Ghosts'N Goblins*... Pero hay una *coin-op* que quizás no haya cosechado la misma legión de seguidores, pero que sin duda hizo historia por la belleza de sus gráficos y los acrobáticos movimientos de su protagonista. Se llamaba **Strider**, y dejó una huella imborrable en todos aquellos que tuvimos oportunidad de disfrutar de ella a finales de la década de los 80. Jamás hasta ese momento se habían visto escenarios tan imaginativos, unos enemigos tan gigantescos y un héroe tan versatil como los que presentaba esta placa CPS-1. Y con él también llegó la polémica. Ciertos segmentos de la prensa especializada de la época no encajaron demasiado bien la ambientación soviética de la primera fase, con Strider despedazando "camaradas" sobre algo muy parecido a la cúpula del Kremlin y combatiendo a brazo partido contra el Politburo, y todos los diputados uniéndose en fila india hasta formar una gigantesca serpiente mecánica armada con una hoz y un martillo. Muchos tacharon al juego de ser un mero panfleto pseudo-político de la era Reagan. Los árboles no les dejaron ver el bosque. Tras esa primera fase había cuatro niveles más, absolutamente deslumbrantes: un descenso de infarto por una nevada ladera repleta de minas, el duelo contra un simio gigante que casi ocupaba toda la pantalla de juego, pasillos en los que se invertía la gravedad y una selva en la que el tiempo se había detenido para albergar dinosaurios del tamaño de casas de cinco pisos. Y para ser justos, hay que aclarar que **Capcom** no intentó hacer un manifiesto antisoviético, sino adaptar el manga creado por Moto Kikaku para la revista *Monthly Comp Comics* en 1988. En él se narra cómo un grupo antiterrorista, conocidos como los Strider, se dedica a combatir el Mal en todo el mundo, utilizando su sobrehumana agilidad y una espada muy especial, conocida como Falchion, capaz de cortar el acero como mantequilla. Inicialmente, Falcon era el nombre que recibió esta placa cuando fue presentada en las ferias de todo el mundo.

La acción de **Strider** no arranca exactamente en Rusia, sino en una pequeña nación europea, Kafazu, gobernada con mano de hierro por un diabólico personaje conocido como Grandmaster Meio. Con un aspecto y unos poderes semejantes al emperador Palpatine de *Star Wars*, Meio extiende sus garras sobre toda la Tierra con ayuda de un ejército de mechas y mercenarios. Desde Kafazu, Strider saltará a la helada Siberia (2ºnivel), y de allí a un gigantesco transporte aéreo bautizado como Balrog (¿os suena el nombre?). Los dos últimos niveles llevarán a Strider a la selva amazónica y a combatir a Meio en su propio cuartel general. El duelo final, a miles de kilómetros de altura, es un verdadero delirio, con Meio lanzando rayos y arrojando ¡pirañas y lobos!. Si bien es cierto que hay cientos de recreativas de corte similar, **Strider** era y es especial por muy diversos factores. Para empezar, por la agilidad de su protagonista. En una época en la que los héroes de los recreativos apenas

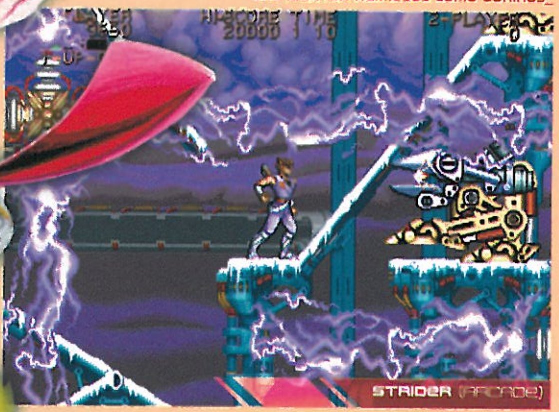
**CHICAS EN PIE DE GUERRA** Las temibles amazonas ofrecían todo un recital de gritos digitalizados_

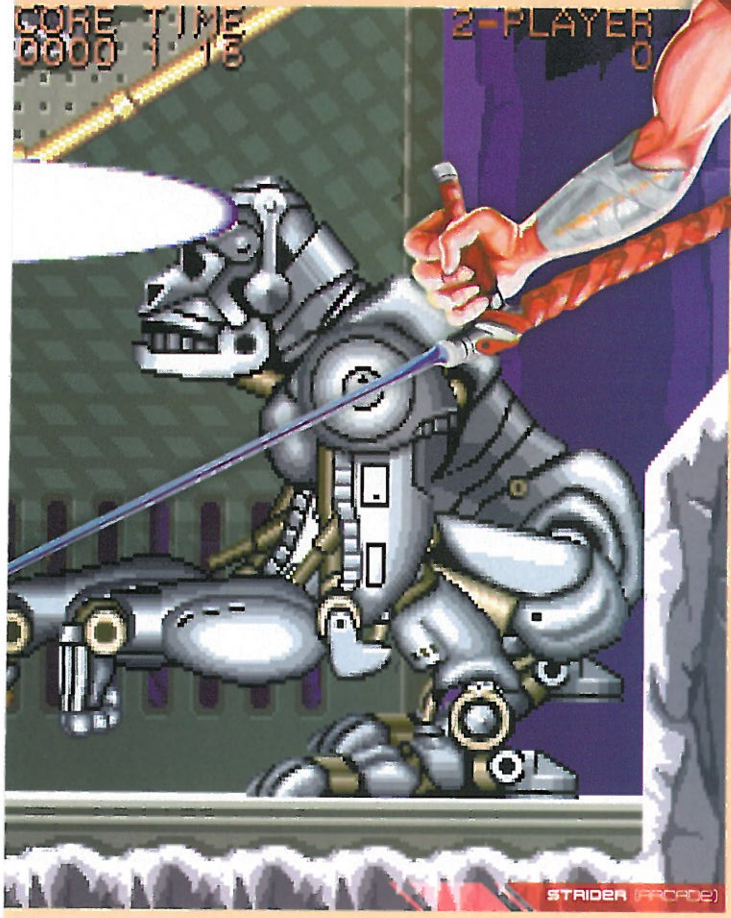



**ESTOY COLGADO** Creedme. Detrás de la cabeza de esta inoportuna ilustración está Strider, demostrando su habilidad para colgarse de las paredes_

**UN JUEGO ELÉCTRICO** Las descargas eléctricas eran tan hermosas como dañinas_







### CARA Y CRUZ DE STRIDER EN MEGADRIVE_

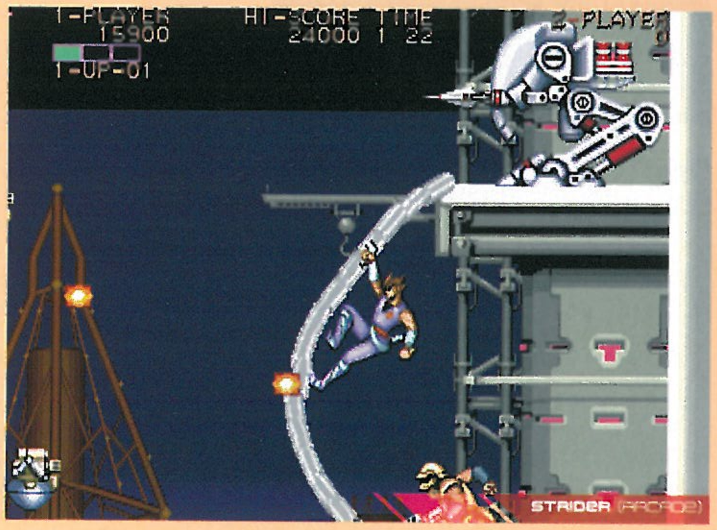






El único defecto que tenía la fabulosa conversión a MegaDrive de Strider era su carátula en la versión occidental. Una auténtica pesadilla visual protagonizada por un clon del actor Craig Sheffer (Razas de Noche). Una vez más, los japoneses fueron afortunados. La suya al menos muestra al héroe original_

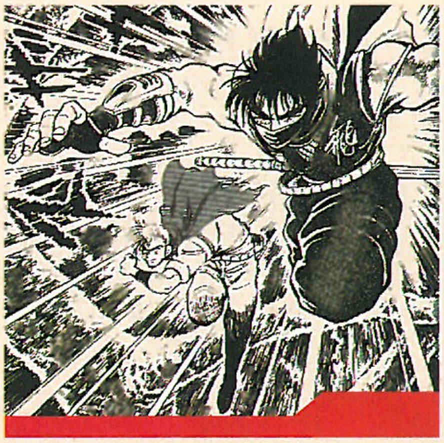
hacían otra cosa que saltar y disparar (con la excepción quizás del tipo del garfio de *Bionic Commando*), Strider Hiryu realizaba saltos acrobáticos y era capaz de agarrarse a paredes y techos como un auténtico piojo. Gracias a esto, **Capcom** pudo diseñar escenarios que huían del típico desarrollo horizontal de la época. En **Strider** se trepa por cúpulas, se asciende por túneles verticales y se llega a girar 360 grados en el aire mientras se combate contra una esfera gravitacional. El otro punto fuerte del juego son sus gráficos, la mejor demostración posible de la potencia de la placa recreativa CPS-1 inventada por **Capcom**. La espectacular primera fase, trepando por un enjambre de vigas y enemigos, sobre el cielo de Moscú, perdón, Kafazu, dejaba a las claras que **Strider** poco tiene que ver con el resto de las *coin-ops* que poblaban los salones recreativos en 1989.



# Retro xtreme

## STRIDER: UN HÉROE DE MANGA_

Una vez más, Internet ha sido el foco de la polémica. ¿Qué fué creado primero (que no distribuido), la recreativa de Strider, la versión Famicom/NES o el manga de Moto Kikaku? Mientras los fans de Strider discuten, la versión oficial nos dice que Capcom adaptó el manga de Kikaku, aunque tuvo un papel importante en su desarrollo antes de su publicación_






STRIDER (MEGADRIVE)




STRIDER RETURNS (MEGADRIVE)



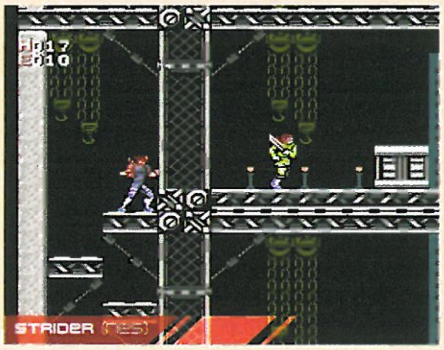

STRIDER (PC ENGINE SUPER CD-ROM)



ASSASSIN (COMMODORE AMIGA)




STRIDER (AMSTRAD CPC)



STRIDER (NES)

***HIRYU 8-BIT*** No tiene nada que ver con la coin-op_

Viendo el éxito y el impacto causado por ***Strider*** en los recreativos, **Capcom** no tardó en trasladar el fenómeno a las consolas. Para decepción de muchos, la entrega de **NES** (1989) poco tenía que ver con el original, y no debido tan sólo a la modesta potencia gráfica de la 8 bits de **Nintendo**. **Capcom** se decantó por una mezcla de acción y aventura en la que pudimos conocer al resto de los integrantes del Comando Strider. A nivel visual no es una maravilla, pero es discretamente divertido y una verdadera curiosidad.

Con la recién nacida **MegaDrive** llegó en 1990 la CONVERSIÓN (en mayúsculas). Utilizando el primer cartucho de 8 megas de la historia de los videojuegos, **Capcom** y **Sega** crearon una adaptación muy cercana a la perfección que ayudó a vender cientos de miles de consolas en EE.UU. Dado que el contrato que mantenía ***Capcom*** con **Nintendo** no le permitía programar para los sistemas de la competencia, el juego llevó la firma de **Sega** pero, como en muchos otros (*Mercs*, *Ghouls'N Ghosts*) la mano de **Capcom** es evidente, dando como resultado la mejor conversión que ha llegado a Occidente. No podemos decir que sea la mejor de la historia, porque ese honor queda reservado a los afortunados nipones, que pudieron disfrutar de la versión para el ordenador **X68000**, una bestia tecnológica que gozó de conversiones perfectas de otros clásicos **Capcom** como *Street Fighter II*. **NEC**, fabricante de la exitosa ***PC Engine***, también quería su parte del pastel, y comenzó a programar la que debería haber sido la más espectacular adaptación de **Strider** para su potente (y cara) **NEC *SuperGrafx***. Para esta consola de 16 bits, actualmente toda una joya para coleccionistas, sólo llegaron a programarse 5 juegos (entre ellos, un *Ghosts'N Goblins* idéntico a la coin-op). Y **Strider** no fue uno de ellos. El proyecto se canceló cuando

## STRIDER EN SUPERGRAFX_

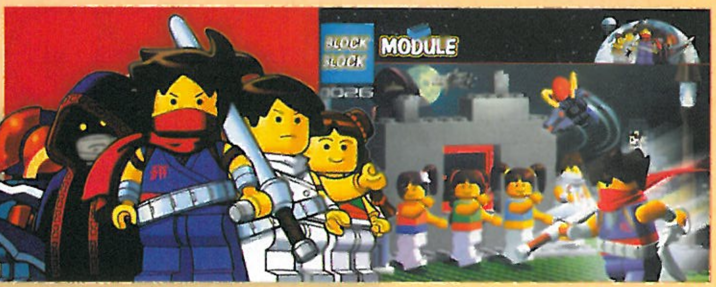
Las revistas japonesas mostraron orgullosas las primeras pantallas de Strider en SuperGrafx. "Será muy superior al de MD" decían. Así habría sido, viendo lo conseguido con Ghouls'N Ghosts. Lástima que la máquina muriera antes._






STRIDER 2 (PSONE)

¿LEGO STRIDER?_




Aunque jamás ha gozado del nivel de popularidad de otras creaciones Capcom como Street Figher II o Ghosts'N Goblins, Strider dejó huella en miles de jugadores. De hecho, la red es un auténtico hervidero de páginas dedicadas al personaje. Algunas de ellas incluso plantean cómo habría sido una línea de juguetes Lego inspiradas en el universo Strider_




MARVEL VS CAPCOM (ARCADE)




RUN SABER (SUPER NES)




OSMAN (ARCADE)

**LA COPIA ES EL MEJOR HALAGO** Tanto Atlus con su Run Saber para SNES como Mitchell y su recreativa Osman, no dudaron en copiar las habilidades de Strider Hiryu. Supongo que pillaron a los abogados de Capcom dormidos..._

**UN HÉROE RENACIDO** El fichaje de Strider para Marvel VS Capcom le devolvió la popularidad perdida_

la consola murió, y **NEC** decidió adaptarlo al Super CD-ROM de la **PC Engine**, utilizando para ello la potencia extra que incorporaba la Arcade Card (la misma utilizada en las conversiones de los *Fatal Fury* de **SNK**). El resultado fue un verdadero desastre. Un despropósito de juego que cómo único atractivo ofrece un nivel inédito en el desierto. A pesar de todo, sigue siendo un ítem muy codiciado por los fans de **Strider**.

Mientras crecían los rumores de que **Capcom** estaba programando un **Strider** para **Mega CD** (al estilo del *Final Fight CD*) que prometía ocupar los 650 megas del compacto sólo con información (al final el proyecto quedó en agua de borrajas), **US Gold** se hizo con los derechos para programar una secuela, para la que reclutaron a la infame **Tiertex**, autores de las mediocres conversiones de **Strider** para los ordenadores de 8 bits. Como era de esperar, el resultado fue un desastre. *Strider Returns* (1992) ni siquiera estaba protagonizado por Strider Hiryu, sino por Strider Hinjo, otro de los componentes del comando antiterrorista. Malo de solemnidad, este bodrio visitó todos los sistemas imaginables (**MegaDrive**, **Master System**, **GameGear**, ordenadores de 8 bits... ¡incluso la **Atari Lynx**!). Los usuarios de **SNES** ni siquiera pudieron disfrutar de esta horrenda secuela (y mucho menos del original) y tuvieron que conformarse con un correcto clon, un hijo bastardo programado en 1993 por

## STRIDER TUVO INCONTABLES CONVERSIONES_

**Atlus** con el título de *Run Saber*. No fueron los únicos en intentar aprovechar la estela de **Strider**. Un año antes, los ingleses **Team 17** programaron en **Commodore Amiga** el simpático *Assassin*, un juego protagonizado por un gemelo de Strider Hiryu, del que incluso heredó su habilidad para trepar por techos y paredes. En 1996, **Mitchell Corp**, autores del popular *Pang*, no se cortaron un pelo a la hora de fusilar las habilidades de **Strider** con la creación de *Osman*, una recreativa tan bonita como poco original.

Con el paso de los años, el recuerdo de **Strider** fue desapareciendo hasta que **Capcom** le incluyó como uno de los luchadores del genial *Marvel Vs Capcom* (1997). Viendo como renacía la popularidad del personaje, Capcom se desperezó para crear una nueva y espectacular recreativa, *Strider 2* (1999), que combinaba sprites con escenarios y enemigos poligonales. Un año después, la máquina fue impecablemente adaptada a **PSone**, en una caja que incluía un regalito muy especial: un segundo CD con una conversión "pixel perfect" del **Strider** recreativo de 1989. Y por una vez, aquello no fue una exclusiva para los japoneses: la edición que llegó a Europa también lo incluía. Once años después de su nacimiento, los europeos nos reencontramos con **Strider** en una conversión perfecta. ...game over



Retro xtreme

TERROR — GAMES FROM THE CRYPT

ESTE RINCÓN DE RETRO SE NUTRE DE JUEGOS DE LA CRIPTA, PERO TAMBIÉN PODRÍA LLAMARSE «EL BAILE DE LOS MALDITOS». REBUSCAMOS EN EL FONDO DE NUESTROS ARCHIVOS PARA TRAEROS LOS JUEGOS QUE NADIE CONOCE, LAS HISTORIAS QUE SE CUENTAN ENTRE SUSURROS EN LA INDUSTRIA. PASAD, PASAD... BAJO VUESTRA PROPIA RESPONSABILIDAD.

_CHAIKO

# Shadow Of The Beast

## Tres bestialidades de belleza mítica



SOTB (amiga)



SOTB (amiga)

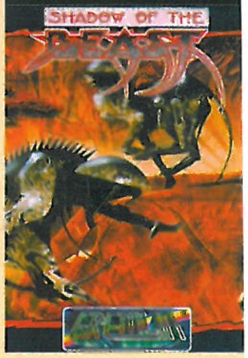
Con la veintena apenas estrenada, dos geniecillos llamados **Martin Edmondson** y **Paul Howarth**, fundadores de **Reflections**, presentaron una sorprendente demostración de su nuevo proyecto tras el debut con *Ballistix*: llevaba por título ***Shadow Of The Beast***, y presentaba un apartado técnico de infarto. Con el interés de la otrora importante **Psygnosis** de por medio, que más tarde se encargaría de distribuir el juego, pasaron nueve meses trabajando en la que estaba llamada a ser su obra maestra. Así, en 1989 se lanzaba al mercado el juego para **Commodore Amiga**, el ordenador de 16 bits para el que fue diseñado y la máquina de entretenimiento casero más poderosa de su época. ***Shadow Of The Beast*** entra por los ojos y oídos a la primera: nada menos que hasta trece niveles de *scroll parallax* (esto se traduce en la práctica en un movimiento del suelo y del horizonte absolutamente mesmerizantes, casi tridimensionales) y 128 colores simultáneos en pantalla, en un **Amiga 500** sin aumento de memoria, y con una suavidad sin precedentes. Si a eso se le une la banda sonora creada por **David Whittaker** (*Solomon's Key*, *Obliterator*, *Speedball*) utilizando samples de alta fidelidad, el juego se torna en inexcusable, y superaba incluso lo visto en los mejores juegos destinados a salones recreativos. Sorprendentemente, el juego recibiría buenas críticas por su excelente apartado técnico... pero algún que otro palo por su elevadísima dificultad, que parecía más fruto del descuido de sus programadores, centrados en crear algo hermoso, que algo jugable y divertido. El juego ofrece un mapa enorme –para aquellos tiempos– en el que mover a Aabron abatiendo enemigos a puñetazo limpio, mientras buscamos alguna que otra llave que nos ayude a avanzar. En exteriores el recorrido no tiene pérdida, a la derecha o a la izquierda, mientras que en interiores nos encontramos con localizaciones laberínticas con un ligerísimo componente de plataformas, mientras se mantiene además la tónica respecto a los enemigos (con el añadido de algún *final boss* descomunal). A medida que avanzamos, el juego ofrece pequeñas rupturas en el estilo de juego al implementar algún *power-up* (que permite a Aabron lanzar ondas energéticas durante un tiempo limitado), o incluso un pasaje que hay que jugar como un *shoot'em-up*, con Aabron volando gracias a un jet-pac y armado con un rifle. Lo más novedoso del sistema de juego es ese escenario gigantesco por el que movernos de forma no lineal, ya que descubrir en qué orden visitar cada localización es una de las labores a realizar, y la que más tiempo puede consumir. Lo cierto es que sí: el juego resulta ser de una belleza completamente incuestionable, pero más difícil que desmontar una bomba atómica.

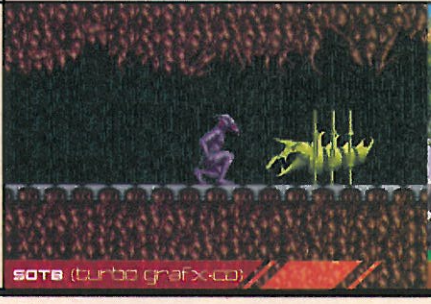
AABRON, PROTAGONISTA DE LA TRILOGÍA, ES UNO DE LOS MITOS INDISCUTIBLES DE FINALES DE LOS 80

A pesar de las críticas, ***Shadow Of The Beast*** se había convertido en un título llamativo que todo el mundo quería jugar. Ya que un **Amiga** no era precisamente el ordenador más asequible del mundo, no tardaron en realizarse toda una serie de ports para sistemas más populares: a las más obvias y olvidables versiones para **ZX Spectrum** y **Commodore 64**, siguieron con el paso del tiempo otras para **Sega Master System**, **Atari Lynx** –uno de los juegos más bellos vistos en la portátil de **Atari**–, **Sega MegaDrive**, **Super Nintendo**, y finalmente **TurboGrafx-CD**. Esta última es sin duda la más llamativa de todas ellas, con una banda sonora aún más espectacular gracias a la capacidad para almacenar audio del CD, alguna que otra cinemática, y con un nivel de dificultad más ajustado que convierte a esta en la mejor versión, al menos en lo que




**¡CUESTIÓN DE IMAGEN!**
La evocadora portada de Shadow Of The Beast es obra nada menos que de Roger Dean, célebre ilustrador de las portadas de grupos musicales como Yes, Asia, o Uriah Heep, y de videojuegos como Barbarian, Obliterator, y la secuela del propio Shadow Of The Beast. En la actualidad prepara una película de animación basada en sus trabajos para Yes_



SOTB (turbo grafx-cd)



SOTB (turbo grafx-cd)



SOTB II (amiga)



SOTB III (amiga)



**NADA MENOS QUE TRECE** Ni enemigos ni armas: nos referimos a los hipnotizantes scrolls paralelos quue dieron a Shadow of the Beast su impronta visual más reconocible

## REFLECTIONS INTERACTIVE

Tras el origen de Shadow Of The Beast está nada menos que Reflections, una de las compañías que mayor impulso dieron a PlayStation primero con Destruction Derby, y más adelante con Driver, al que las entregas tridimensionales de Grand Theft Auto deben bastante más que una cena. Previamente su trabajo se centraba en el Commodore Amiga, siendo Shadow Of The Beast su primer éxito tras su debut Ballistix, y contando con Awesome y Brian The Lion como únicos trabajos al margen de la trilogía de Aabron. En la actualidad el estudio es propiedad de Atari_







a consolas se refiere.

En 1990 llegaría **Shadow Of The Beast II**, tras doce meses de duro trabajo para superar al original. El resultado fue una secuela más que digna, con una dificultad más ajustada aunque aún así elevadísima, y un diseño más cuidado para los enemigos. En cuestiones jugables, se aumenta el factor aventurero al existir la posibilidad de comunicarse con otros seres vivos mediante sencillos menús, una versión básica de lo que empezaban a hacer las aventuras gráficas de la época. Estos personajes pueden ofrecer pistas realmente vitales para completar el juego y los pequeños *puzzles* que propone. Si por error los matamos antes de hablar con ellos, es bastante probable que tengamos que reiniciar la partida. Además esta vez Aabron lleva un arma, y ha comenzado a recuperar su forma humana. Los gráficos, por otra parte, pierden algo del brillo del primer juego, para añadir un scroll de ocho direcciones, con desniveles en lugar de un movimiento horizontal plano. Otro cambio respecto a la primera entrega se encuentra en la banda sonora, esta vez realizada por los hermanos **Tim** y **Lee Wright** (hoy día más famosos por sus bandas sonoras para la saga *WipeOut*), en la línea de excelencia técnica propuesta por **Whittaker**. Esta vez el juego contó también con varias conversiones, aunque en un número sensiblemente inferior a su antecesor. Las más importantes fueron las lanzadas para **MegaDrive** primero, y **Mega CD** después, además de otra para **Atari ST**. Hay que destacar que la versión para **Mega CD** contaba con videos y voces pregrabadas que estaban ausentes en la versión original del juego, aunque la mejor opción seguía siendo la de **Amiga**.

Por último, cerrando la saga –y a día de hoy nadie ha osado resucitarla, a excepción de un rumoreado *remake* en 3D creado por fans, que aún no ha visto la luz... tal vez porque la tercera entrega dejaba todos los cabos bien atados- aparece **Shadow Of The Beast III** en 1992. Este juego retoma los mejores elementos de las dos anteriores entregas para crear la versión definitiva del juego, y también la más asequible. Entre las mayores aportaciones realizadas para esta nueva entrega se encuentra el abandono del mapa único para crear cuatro niveles distintos, dos de ellos accesibles desde el principio, y los otros a desbloquear a medida que se va avanzando en el juego. Esto contribuye a romper un poco más, si cabe, la linealidad del juego, dando mayor libertad de elección al jugador. Por paradójico que resulte, y a pesar de las críticas positivas que recibió el juego en su día, ***Shadow Of The Beast III*** jamás llegó a contar con ninguna versión fuera del original para **Amiga**, aunque sí aparecería años más tarde recopilado junto a las otras dos entregas en un CD especial para **Amiga CD32**. Un final muy digno para una bestia que consiguió recuperar su humanidad.

_game over



## ¿ES SHADOW OF THE BEAST SIMPLEMENTE UN JUEGO BELLO, O UNA BESTIALIDAD JUGABLE?



SOTB (atari lynx)



SOTB (megadrive)



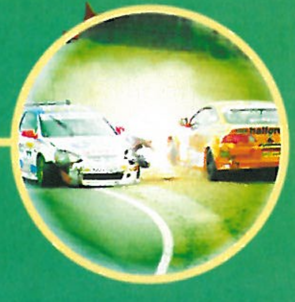
SOTB (spectrum)



SOTB II (mega CD)

PRUEBA DE NUEVO. PULSA «SÍ» PARA REVISAR CON NOSOTROS JUEGOS QUE PASARON DESAPERCIBIDOS Y QUE AÚN PUEDES ENCONTRAR EN TU TIENDA_

xtreme TRY AGAIN



XBOX 360

# CONDEMNED CRIMINAL ORIGINS

_CHAIKO




_PLATAFORMAS XBOX 360, PC
_AÑO 2005
_COMPAÑÍA SEGA
_DESARROLLADOR MONOLITH PRODUCTIONS
_GÉNERO SUSTOS EN PRIMERA PERSONA

CONDEMNED TOMA ELEMENTOS DE VARIAS FUENTES Y LOS PASA POR LA BATIDORA: DESDE EL THRILLER GRISÁCEO DE LA ESCUELA PROPUESTA POR EL SEVEN DE DAVID FINCHER, HASTA LATIGUILLOS NARRATIVOS MÁS PROPIOS DE UN BUEN SLASHER FÍLMICO, SIN OLVIDAR UNA BUENA DOSIS DE INVESTIGACIÓN POLICIAL CIENTÍFICA Y LA INEVITABLE INTROMISIÓN DE UN EXTRAÑO CULTO. UN JUEGO NO APTO PARA CARDIACOS







**Condemned** aprovecha la presentación en primera persona para inyectar miedo a través de las retinas y así sumir nuestra mente en un abismo de terror, convirtiéndose de paso en uno de los *first-person shooters* más llamativos que hayan pasado por una consola. El aspecto estelar de **Condemned** es su ambientación, con un aspecto técnico soberbio. Aunque ha sido superado a lo largo del año que lleva la consola en el mercado, **Condemned** presenta escenarios detalladísimos y personajes realistas, con una iluminación insuperable, por paradójico que resulte en un juego que si de algo puede presumir es de ser gloriosamente oscuro. El sonido no se queda corto, reflejando en toda su crudeza cada golpe y cada gruñido. Y lo realmente bueno no es que la parte técnica sea sobresaliente, como si fuese simplemente una demostración de poder, sino que ésta está plenamente al servicio de las intenciones del juego. Cada escenario que recorremos refleja la corrupción y descomposición al que ha sido sometida la ciudad: edificios abandonados antes de concluir su construcción, estaciones de metro en desuso, decrépitos colegios cerrados y fantasmales centros comerciales. El Miedo es constante recorriendo esas mazmorras urbanas, algo que flota en el ambiente, más que algo buscado a base de golpes de efecto. A pesar de ello, el juego también cuenta con momentos puntuales diseñados para ponernos, un poco más si cabe, los pelos de punta, como el maniquí que se pone a andar en la oscuridad del centro comercial, que no por previsible evita que demos un salto en el sofá. Si el escenario asusta por sí solo, no lo hacen menos los múltiples enemigos que nos acechan, ya sean miembros del culto en los niveles más avanzados, o vagabundos varios que parecen haber perdido completamente el juicio.

*ERIE B* La aparición del juego en línea económica hace ...ún más jugoso al juego de culto por excelencia de 360_





**EXTRAS PARA ABURRIR_**

Uno de los aciertos de Monolith fue el de incluir una cantidad considerable de contenidos adicionales que se desbloquean a medida que conseguimos alguno de los 50 logros del juego. Desde los escalofriantes diseños de personajes y entornos, hasta un largo video de demostración de The Dark, la primera versión del juego, en la que el protagonista tenía superpoderes más allá de su instinto. Rejugarlo tiene su recompensa.

*PÓLVORA* El uso de las armas de fuego: muy restringido, pero sumamente contundente_









**CON GADGETS Y A LO LOCO_**

Espectrómetro de gas, láser, luz ultravioleta, escáner 3D, muestreador... Para completar el juego con éxito es imprescindible aprender a utilizar correctamente todas las herramientas que el FBI pone a nuestra disposición. Lo que no acabamos de tener claro es dónde las guarda Ethan Tomas.





...tro aspecto a destacar es el sistema de ...ombate, basado en el uso de armas cuerpo ...cuerpo de cualquier tipo, y haciendo un uso ...xtensivo de lo que el propio entorno nos ofrece: ...ablones, puertas de armarios, mazos, hachas ...e incendios, guillotinas de papel... Aunque sí ...xisten las armas de fuego en el universo del ...uego, estas escasean tanto como la munición, ...no hay que contar con ellas. Una de las pegas ...el sistema de combate es que, aún estando ...asado en el cuerpo a cuerpo, no hay una posibi...dad sólida de realizar combos. Los ataques se ...asan en golpes simples, y la única posibilidad ...e encadenar ataques consecutivos es lanzar ...na patada después de acertar un golpe. La variedad se extiende un poco cuando hemos derrotado a un enemigo y este queda de rodillas frente a nosotros, pudiendo elegir entre varias opciones cómo eliminarlo. Además existe la posibilidad de bloquear los ataques enemigos, vital para sobrevivir, o de utilizar un táser para inmovilizarlos momentáneamente. Los enemigos no son meros sacos de arena, sino que tienen iniciativa, son capaces de responder con eficacia a nuestros ataques e incluso ocultarse y rodearnos para atacar desde un punto ciego si el terreno se lo permite.

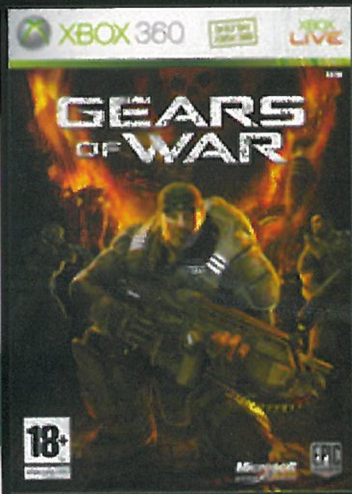
Pero el Agente Thomas tiene algo más que hacer que recorrer ruinas y noquear vagabundos: debe recoger pistas que le ayuden a esclarecer una serie de muertes que han provocado su caída en desgracia en el FBI. Para ello cuenta con unas herramientas de trabajo propias del mejor agente del CSI, pero también con su propio instinto, una capacidad sobrenatural para detectar donde pueden encontrarse las pistas que necesita. Así, la pantalla se emborrona ligeramente cuando nos acercamos a una, y aparece un aviso que nos invita a explorar detenidamente la zona utilizando la herramienta pertinente. Es la forma que tiene el juego de ahorrarnos tediosas horas revisando cada centímetro cuadrado de cada pasillo en busca de alguna huella.

En suma: un juego aparentemente simple, pero absorbente gracias a su ambientación e intrigante argumento, y con una de las propuestas más particulares que se hayan visto en el anquilosado mundo de los *shooters*. Da miedo, mucho miedo.

...UNO DE LOS JUEGOS MÁS TENEBROSOS DE LA HISTORIA. JUÉGALO CON LA LUZ APAGADA...

# GEARS OF WAR

_CHAIKO




COMPAÑÍA **MICROSOFT**
GÉNERO **ACCIÓN**
HTTP://WWW.GEARSOFWAR.COM

UN PLANETA DEVASTADO, UNA CIVILIZACIÓN EN RUINAS, Y UN GRUPO DE TIPOS DESESPERADOS CON GRANDES ARMAS, MALA LECHE Y SIERRAS MECÁNICAS. ES LA HORA DE LAS TORTAS.

## BREVE MANUAL DE SUPERVIVENCIA

Si alguna vez pierdes de vista a tus compañeros, pulsa Y para localizarlos.
Nunca te deshagas del rifle motosierra, es tan bueno a largo como a corto alcance, y la munición abunda.
Si tus compañeros están heridos, haz lo posible por curarlos. Muchas veces su apoyo es fundamental para seguir con vida.
Reserva las granadas para Agujeros de Emergencia, o rivales grandes como los Boomers.
Dominar la recarga activa es vital. Practica lo que haga falta hasta que te salga con los ojos cerrados.
Inspecciona bien cada zona para encontrar municiones o armas más apropiadas. Tómate tu tiempo.

## ACTO I
### CENIZAS

#### 1.1 - 14 Años después del Dia-E

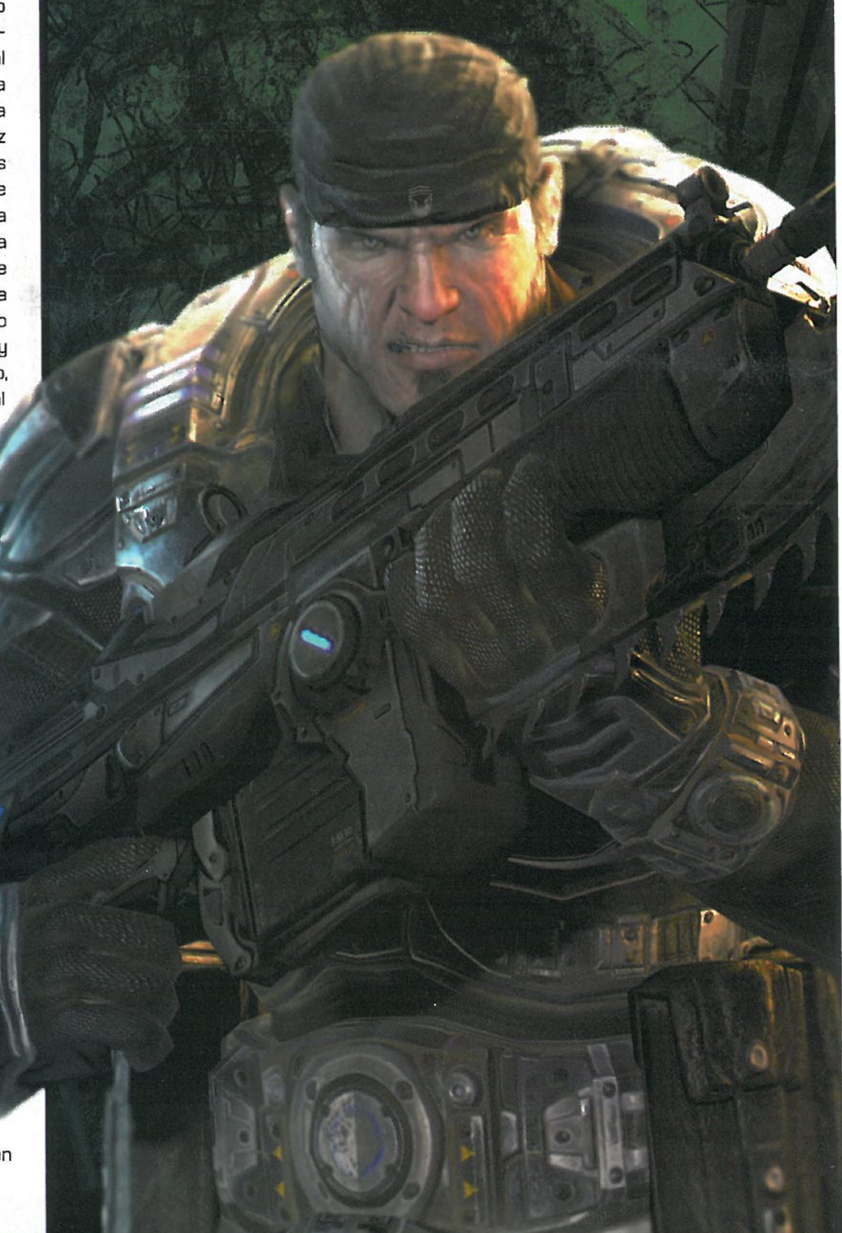
Sal de la celda, y cuando Dom te pregunte, elige el camino de entrenamiento. Justo enfrente verás la Premonición Escarlata (el cráneo dentro de un círculo rojo) impresa en un bloque de hormigón. En adelante fíjate bien en los sitios por los que pases, porque esa marca siempre señala que cerca de ese lugar se encuentra un Identificador CGO, las placas de identificación de soldados que han muerto. Hay treinta repartidas entre los cinco actos, y la primera está justo ahí. Camina hasta la señal, y las verás tiradas en el suelo. Recógelas y date la vuelta para subir por las escaleras que ha subido Dom. Si en algún momento del juego pierdes a tus compañeros, pulsa Y, y Marcus mirará en la dirección en la que están. Sigue a Dom y sus instrucciones en este pequeño tutorial. Llegados a cierto punto, tres Locust derribarán una puerta. Elimínalos Una granada es una buena opción), y sal al exterior. En cuanto estés al descubierto, dirígete a la izquierda y sube las escaleras. Así flanquearás a los enemigos y tendrás ventaja desde una posición elevada. Una vez los elimines a todos, dirígete al Raven para terminar.

#### 1.2 – Prueba de Fuego

Tan pronto acabe la charla, busca cobertura mientras el Raven acaba con los enemigos. Tienes un sitio libre para otra arma, así que recoge una de los Locust en cuanto la veas, y sube las escaleras. Entra en el edificio y gira a la izquierda, donde combatirás unos Locust. Al fondo hay otras escaleras, súbelas. Aquí te enfrentarás a tu primer Agujero Locust, situado al fondo a la derecha. Mientras tus compañeros combaten, flanquea al enemigo cubriéndote con las columnas de la izquierda, hasta que estés lo bastante cerca para lanzar una granada al agujero. Una vez eliminados, dirígete a la izquierda, y usa las columnas grandes como cobertura. Sigue recto hasta cruzar un puente. Al entrar en la iglesia, al fondo justo enfrente de la puerta hay munición y granadas. Pero antes dirígete a la estatua que hay en el centro y prepara una granada para cuando aparezca el agujero Locust. Después retrocede a por la munición y avanza cuidadosamente por el flanco izquierdo, eliminando a los enemigos. Cuando llegues al fondo, se abrirá otro agujero. Mismo sistema: granada, eliminar a los pocos que hayan salido, y sal por la puerta. Baja las escaleras y ves donde están los cadáveres del Equipo Alpha.

#### 1.3 – Peces en un Tonel

Tan pronto retomes el control de Marcus, te enfrentarás al primer cañón Troika. No te enfrentes directamente a él, en lugar de eso flanquéalo por la derecha, donde no hay enemigos. Tan pronto lo hayas eliminado, utiliza el cañón contra los Locust que aparecerán. Sigue caminando, y tan pronto como empiecen a dispararte nuevos Locust, vuelve a seguir el camino de la derecha, por donde podrás flanquearlos. Sigue hasta la plaza de la fuente. Aquí te enfrentarás a cuatro agujeros de emergencia, que cambian con cada partida (pulsa Y cuando te lo indiquen para ver su ubicación). Sin embargo las granadas siempre están en












el mismo sitio: dos en la fuente, y otras dos al fondo a la izquierda según entras en la plaza. Utiliza la fuente como cobertura. Cuando hayas eliminado los cuatro agujeros y todos los Locust de la zona, sigue a tus compañeros a una nueva zona.

#### 1.4 – Bifurcación del Camino

Elige el camino de la izquierda. Y avanza hasta toparte con unos enemigos. Elimínalos y entra en un cuarto de baño con una puerta al fondo con un interruptor verde. Tan pronto la cruces, dirígete a un pasillo que hay al fondo, en línea recta. Una torreta Troika te impide pasar con facilidad, y la mejor forma de flanquearla es por ese pasillo, entrando en el edificio de enfrente por la puerta de abajo (abriéndola de una patada). Elimina al enemigo de la planta superior, y desde ahí el Troika y cualquier otro enemigo que esté a tiro. Baja rápidamente y utiliza el Troika para eliminar la nueva oleada de enemigos que llega. Cuando los elimines, la puerta a tu espalda se abrirá, con un Locust más que eliminar. Cruza la puerta, y patea la siguiente.

#### 1.5 – Toc Toc

Tan pronto salgas a la calle, dirígete al edificio de las grandes columnas. Utiliza las columnas del lado izquierdo como cobertura contra los enemigos. Una vez eliminados, entra por la puerta donde está el Troika, y limpia el interior de la zona. Cuando llegues al fondo, sal y utiliza las columnas como cobertura para flanquear a los enemigos del exterior. Entra por la puerta que se abrirá, y elimina a cada enemigo sin preocuparte de curar a tus compañeros. Síguelos cuando abran una nueva puerta.

#### 1.6 – Martillo

Sube las escaleras y desde la ventana ayuda al soldado atrapado. Baja las escaleras de la derecha cuando este resulte herido, y acaba con el resto de enemigos. Sigue a tus compañeros hasta la nueva localización. Mientras Jack abre la segunda puerta, serás atacado por una legión de Infames, primero desde la izquierda, después desde la derecha. Resisten pocos disparos, basta con ser rápido localizándolos y apuntando. Después cruza la puerta, y sigue en línea recta hasta alcanzar un soldado muerto. Recoge el Martillo del Alba (no la cambies por el rifle por motosierra, hazlo por el arma secundaria). En el exterior, apunta al enorme engendro que surge del suelo al fondo a la derecha, y dispárale. Deberás hacerlo dos veces para eliminarlo. Baja el puente si no lo han hecho tus compañeros, y elimina los enemigos de la zona. Después sigue a tus compañeros. Vuelve a utilizar el Martillo del Alba contra el sembrador. Una vez eliminados los enemigos, ve a la izquierda, donde se abrirá una puerta que te permitirá bajar. Una vez pasado el cadáver del Sembrador, entra por la puerta y elimina a los enemigos, cubriéndote con las columnas. Sigue recto para encontrar el cadáver de Rojas, y sal por la puerta de la izquierda.

#### 1.7 – Ira

Llegarás a un tercer Sembrador, así que sigue el mismo proceso, aunque presta atención a los Locust del edificio de enfrente. Unos Locust abrirán una puerta que antes estaba cerrada. Elimínalos, y cruza la puerta, siguiendo después el pasillo de la derecha, y caminando (no tiene pérdida) hasta dar con más enemigos. Llegarás a la entrada de un pasillo con un Troika al fondo. Flanquéalo girando inmediatamente a la derecha y siguiendo ese pasillo. Una vez estés situado tras el Troika, elimínalo y toma el control para acabar con una oleada de Infames. Después, sigue el pasillo de la derecha, de nuevo sin pérdida posible. Cuando te topes con unos Locust, tuerce a la izquierda, donde encontrarás un lugar desde el que atacarlos con seguridad. Después sigue a tus compañeros escaleras arriba. Cuando te topes con un Troika, elimínalo, y utiliza el cañón para eliminar a los Locust en tierra, y los Nemacyst en el aire. Pulsa L si necesitas apuntar con mayor precisión.

#### 1.8 – Tienda China

Avanza hasta que llegues al punto en el que la Berserker atraviesa una pared. Sal de la zona por la puerta de la derecha, y en esa habitación corre hasta llegar a una puerta al fondo. Para destruirla, espera a que la Berserker se abalance sobre ti corriendo (si no lo hace, dispárale un poco para que te localice) y apártate en el último segundo. Repite esto en las dos siguientes habitaciones hasta salir al exterior, donde deberás atacarle con el Martillo del Alba dos veces. Vigila la salud de Dom, ya que si muere tendrás que volver a empezar.

### ACTO II
#### ANOCHECER

#### 2.1 – Tic, Tic, Bum

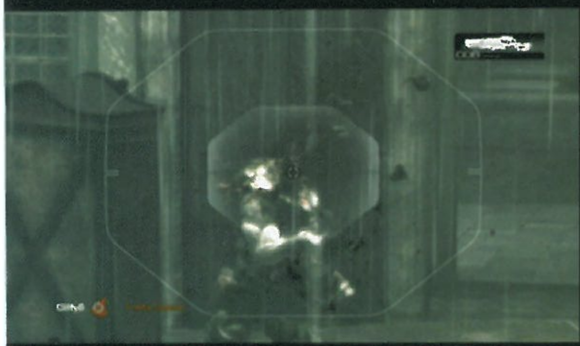
El Martillo del Alba no te hará falta en este nivel, así que coge la escopeta del soldado al doblar la primera esquina. Elige el camino de la derecha, y síguelo hasta entrar en el edificio. Desde la posición elevada lo tendrás más fácil para acabar con los Boomers. Sal por la puerta de la derecha, tuerce a la izquierda, y salta la barrera. Un Locust saldrá por la puerta cerrada. Elimínalo, y sigue el único camino posible hasta el exterior. Entra en el edificio plagado de enemigos, y busca una puerta cerrada. Tras patearla sin éxito, Jack terminará de abrirla. Avanza por la zona hasta llegar a otra puerta. Tan pronto la atraviese, busca una buena cobertura para combatir la oleada de enemigos. Una vez muerto el Boomer, avanza por el lado derecho, teniendo cuidado con los francotiradores. Se abrirá una puerta al fondo, sigue por ese camino hasta salir de nuevo al exterior. De nuevo busca una buena cobertura para acabar con el Boomer, y después gira a la derecha, hasta llegar al puente. Utiliza el primer coche que encuentres, situado a la derecha, como protección para cruzar el puente (pégate a él con A, y muévelo con X). Cuando estés cerca del Troika, acaba con él y termina de cruzar el puente, atento al agujero de emergencia que se abrirá. Avanza por la zona hasta llegar a la entrada de la guarida de los supervivientes. Acércate al guardián de la puerta, y entra.

#### 2.2 – Avanzada

Avanza hasta llegar a un cadáver junto a un tonel ardiendo. Abre la puerta que hay justo al lado, y avanza hasta encontrar una puerta de salida.

#### 2.3 – Anochecer Letal

Abre dicha puerta y acaba con los enemigos. Dentro de la caseta encontrarás un rifle de francotirador. Baja las escaleras hasta la barca y mueve la manivela roja para cruzar el río. Una vez llegues al otro lado, sube las escaleras, y a partir de aquí ten cuidado: mantente siempre en lugares iluminados, o los Kryll te despedazarán en un segundo. Tras la conversación de radio, entra en el edificio con un barril ardiendo frente a la puerta, y recórrelo hasta encontrar otra salida. Ya en la calle elimina a todos los enemigos. A partir de aquí, deberás disparar a todos los tanques de propano que veas en el suelo. Son pequeñas bombonas blancas, al explotar iluminan la zona y te permiten caminar sin preocuparte de los Kryll. Observa siempre bien cada zona para asegurarte de que le has disparado a todos. Al final de la calle te espera un Troika. Avanza cuidadosamente utilizando cada cobertura disponible hasta llegar a un edificio abierto, en el lado izquierdo, que te permitirá flanquear el cañón. Sube a la planta superior de esa casa y sal al exterior. Sigue ese camino todo recto, hasta poder flanquear a los enemigos desde la izquierda. Entra en el edificio del que saldrá un Locust, y crúzalo hasta volver al exterior. Utiliza el coche como cobertura móvil contra el Troika al fondo de la calle. Una vez acabes con el enemigo frente a la puerta, podrás entrar en el edificio y acabar fácilmente con el cañón. Desde dentro del mismo edificio, sigue el pasillo hasta el fondo, y encontrarás una abertura que da al callejón oscuro. Desde ahí podrás disparar a una bombona de propano oculta tras el contenedor. Tan pronto salgas del siguiente edificio, sigue con la tónica de eliminar enemigos y mantenerte a la luz (en el patio tras la verja, hay una bombona tras un mueble de madera que puedes destruir a tiros). Tras bajar una rampa, llegarás a una zona en la que debes utilizar un foco. Ve a la derecha para encontrar la puerta del edificio, y sube hasta el piso superior. Usa el foco para iluminar el camino de Dom y que este pueda encender las luces de la calle. Reúnete con él abajo, y sigue la calle recto y después a la izquierda. Al final de esa calle, en el lado izquierdo, encontrarás un edificio que puedes usar para flanquear un nuevo ataque Locust. Sigue la calle hasta el final.



**WEAPON MASTER**
Francotirador: el más querido en partidas online



**WEAPON MASTER II**
Lanzar granadas: un arte que hay que dominar



**WEAPON MASTER III**
Una vez dominada, te enamorarás de la ballesta

#### 2.4 – Laberinto Oscuro
Una vez dentro del edificio, sigue el siguiente camino. Adelante y a la derecha, espera a que se enciendan las luces, y entra por la primera puerta a la izquierda. Atraviésala, derriba la puerta, y en el pasillo espera a que entren unos Infames. Sigue el pasillo y entra por la puerta de la derecha. Destruye el armario que bloquea el camino, y continúa hasta la habitación de enfrente. Gira a la izquierda, y de nuevo espera a los Infames. Sal por la puerta de la derecha y sigue hasta que llegues al exterior, saliendo por la izquierda. Para poder seguir, debes disparar a la bombona que hay en el interior del vehículo al principio de la rampa, a la derecha. En cuanto estalle y se ponga a rodar, síguelo calle abajo.

#### 2.5 – Barril de Pólvora
Avanza hacia la estación de servicio. Tras hablar con el encargado, deberás llenar el depósito del Junker. Para ello dirígete al exterior, a la derecha, y haz girar la manivela roja. Después dirígete al interior de la estación, y espera a que ataquen los Locust. Una vez los hayas eliminado (el mismo interior de la estación ofrece una buena cobertura), dirígete al Junker.

#### 2.6 – Goma Quemada
Conduce el Junker hasta que te ataquen los Kryll, entonces cambia al cañón UV. Si se te escapa algún Kryll no te quedes quieto: vuelve a arrancar y corre hasta que haya suficiente distancia, entonces detente y elimínalo. Aunque parezca complicado, sólo hay un camino posible, así que cuando tengas dudas, simplemente sigue el tramo de carretera que parezca más despejado.

#### 2.7 – Última Batalla
En esta batalla campal puedes dirigirte al cañón Troika y arrasar a todo bicho viviente. Al fondo verás una viga de hormigón que puedes destruir. Presta atención a los agujeros de emergencia, y destruye todos aquellos que estén a tiro. Finalmente se abrirá un agujero tras de ti, lleno de Boomers. Un gran depósito de combustible caerá y verterá su contenido. Hay bombonas de propano bien a la vista: hazlas estallar para acabar con los enemigos.



## ACTO III
### EL VIENTRE DE LA BESTIA

#### 3.1 – Chaparrón
Camina hasta llegar a la entrada cerrada de la fábrica. Sigue todo recto, y gira a la izquierda cuando llegues al final. Da buena cuenta de los Infames, con cuidado de no estar cerca cuando exploten. Sigue adelante, y vuelve a torcer a la izquierda cuando acabe el camino. Pulsa el interruptor que encontrarás en el tercer edificio, y después vuelve al segundo para utilizar el ascensor. Camina por los tejados hasta llegar a una ventana abierta por la que entrar a la fábrica.

#### 3.2 – Evolución
Sigue el pasillo de la derecha. Tras abrir un par de puertas llegarás a una habitación llena de cadáveres. Si vas a la derecha te encontrarás una puerta que necesita un código. Lo tiene un hombre escondido en otra habitación en el extremo izquierdo de esa sala. Vuelve a la puerta cerrada y, cuando esté abierta, camina hasta llegar a una puerta roja. Mira a la rejilla del suelo para hablar con Baird y Cole. Atraviesa la puerta y sigue al hombre por la fábrica. En la habitación con el suelo frágil, si te caes encontrarás unas escaleras para volver a subir en la pared sur, siendo el norte el extremo de la habitación que quieres alcanzar. No te molestes en combatir a los Infames. Un camino seguro es el siguiente (direcciones respecto a la puerta de entrada): pegado a la maquinaria de la derecha, todo recto hasta el primer giro a la derecha. De nuevo pegado a la maquinaria, recto hasta el giro a la izquierda. Desde ahí, recto hasta la pared del fondo. Gira dos veces a la izquierda, y llegarás a la salida. Tras un par de puertas, llegarás a una zona con vagonetas. En cuanto aparezcan los Infames, retrocede de nuevo hasta la puerta, así podrás eliminarlos fácilmente creando un cuello de botella. Avanza hasta llegar a una válvula roja y hazla girar. Sigue caminando hasta reencontrarte con Baird y Cole. Usa la válvula para abrir las puertas, y tómate tu tiempo para librar la zona de enemigos. Llegarás a una puerta cerrada: mientras Jack la abre, busca cobertura para eliminar al Boomer que baja por el ascensor. Entra en la habitación.

#### 3.3 – Cargamento de la Coalición
Activa el interruptor en la habitación de la derecha, y súbete a una vagoneta. Tienes que estar alerta a los ataques de los Infames hasta el final del recorrido. Avanza abriendo toda puerta que encuentres, y prestando atención a los Infames. Cuando llegues a las plataformas, estate atento a los dos Boomers que subirán por ellas. Sube a la plataforma.

#### 3.4 – Más Oscuro al Alba
Camina hasta llegar a una bifurcación. Sigue la que baja y pasa bajo un gran arco de piedra, no sin antes encargarte de los Infames. Sigue bajando hasta caer, y una vez ahí usa una bobina de acero como cobertura frente a los Locust. Avanza, pero ten cuidado con un francotirador a la derecha. La zona está plagada de Infames, tenlo en cuenta mientras avanzas. Cuando llegues hasta un Boomer y lo elimines, sigue el camino de la izquierda hasta caer de nuevo. Abajo te espera la enésima oleada de Infames. Sigue camino abajo, y toma el camino de la derecha. Es una zona con muchos enemigos, pero estando atento a los Infames, y utilizando las múltiples coberturas contra los Locust no deberías tener muchos problemas. Cuando te reúnas con Dom, sigue adentrándote en la mina hasta llegar a la entrada de un túnel. No te metas hasta haber acabado con la primera oleada. Después utiliza la cobertura. Cuando llegues al final, sigue caminando hasta llegar al gigantesco Corpser.

#### 3.5 – Titán Furioso
Vencer al Corpser es muy sencillo: quédate frente a él, a una distancia prudencial. Cuando levante sus patas, dispárale a la barrida, y cuando abra la boca de dolor, dispárale ahí mismo, a la boca. Cada vez que completes el proceso con éxito, retrocederá un paso. A la tercera vez, verás unas abrazaderas metáli-



**CORRE QUE TE PILLO**
Berserkers: asustan primero, luego se les coge cariño



**EL NUNCA LO HARÍA**
Poco durarás si te lo crees. No lo pienses, ¡dispara!



**COBERTURA**
Tal vez no hemos insistido suficiente: ¡cúbrete!

cas en el suelo. Destrúyelas, y el Corpser será historia. Después sigue avanzando hasta reencontrarte con Cole y Baird.

#### 3.6 – PUNTA DEL ICEBERG

Camina hacia la planta de procesamiento. Cuando el grupo se divida, sigue todo recto hasta la pared del fondo. Utiliza las grandes estructuras metálicas como cobertura contra la primera oleada de enemigos. Si tienes el rifle de francotirador, elimina todos los que puedas desde la distancia. Después introdúcete en el complejo y elimina a los que queden. Finalmente, dirígete al elevador (pulsa Y si no sabes dónde está), y activa el interruptor.

## ACTO IV
### EL LARGO CAMINO A CASA

#### 4.1 – Machacador del Campus

Te espera una gran batalla nada más empezar, así que utiliza la cobertura disponible, y combate a los enemigos desde la mayor distancia posible. Tras eliminar a unos cuantos enemigos, aparecerán dos Boomers, así que busca un buen escondite. Elige el camino de la izquierda. Dentro del edificio, sube a la planta superior y avanza prestando atención a cualquier enemigo que pueda surgir. Llegado a un punto, podrás ayudar a los compañeros de abajo disparando desde tu posición elevada. Cuando acabes, sigue avanzando. En la calle habrá un Sembrador, y en tu planta, cerca, un Martillo del Alba. Cámbialo por tu arma secundaria. Guarda esta arma hasta nueva orden. Sigue avanzando y combatiendo hasta conseguir bajar al nivel de la calle. Entra en el edificio que hay justo frente al sitio por el que sales, y crúzalo hacia la izquierda para ir a parar justo delante de un Troika. Hazte cargo de él con una granada, y salta la barrera. Dispara a los tanques de propano junto a la camioneta para abrir la valla.

#### 4.2 – De Mal en Peor

Dirígete a la izquierda a través del túnel, y de nuevo a la izquierda. Intenta abrir las puertas, y después deja que Jack se ocupe. Mientras tanto vuelve al túnel para combatir a los Locust que llegarán. Debes estar atento a tu espalda, pues pronto llegarán dos Boomers que puedes aniquilar con el Martillo del Alba. Entra al Conservatorio cuando acabes, y recórrelo hasta dar con el Invernadero. Tan pronto como llegues hasta él, una Berserker hará su entrada en escena. Debes recorrer los distintos invernaderos hasta llegar a uno en el que Anya confirme que el satélite está alineado, y una cuenta atrás aparezca en la parte superior de la pantalla. En ese invernadero, sitúate detrás de cada columna y azuza a la Berserker para que las destruya. Salta a un lado para esquivar sus embestidas. Una vez haya destruido todas las columnas, la cristalera caerá, dejando cielo abierto para usar el Martillo del Alba. Tras dos ataques, caerá. Gira la válvula al fondo de la habitación, y sal por donde había llamas hace un momento. Si te das prisa, te dará tiempo a usar el Martillo del Alba con un Troika y un agujero de emergencia.

#### 4.3 – Novatadas

Ya no necesitarás el Martillo del Alba, así que recoge cualquier arma que te guste. En la siguiente plaza ten mucho cuidado, hay enemigos por todas partes, y cuando acabas con ellos salen más, con un Boomer como broche. Hay numerosos puntos de cobertura, y su uso es imprescindible. Cuando llegues a una zona con un Sembrador muerto, entra en el siguiente edificio y abre la puerta. Sigue el camino de la izquierda, y después sigue todo recto por el primer sitio que veas enemigos. No avances a lo loco, usa la cobertura y no salgas hasta acabar con el Boomer. Avanza por la zona hasta salir por un arco.

#### 4.4 – Cerca de Casa

Para esta batalla, no bajes las escaleras hasta haber acabado con cada enemigo. Desde donde estás puedes cubrirte de sobra, y salir al descubierto lo justo para acabar con cada enemigo. Cuando bajes, ve por el camino de la izquierda a través del cementerio. Avanza hasta la estatua, y te encontrarás con un Troika. Si tienes una ballesta, basta con pegar una flecha al Troika para matar al artillero. Si no, tendrás que rodearlo para acabar con él. Cuando limpies la zona, sigue avanzando hasta llegar a una verja, que debes patear.

#### 4.5 – Lugar Imaginario

Sube las escaleras y entra en la mansión que hay al final de ellas. Por supuesto hay todo tipo de enemigos entre medias, pero la arquitectura del lugar proporciona cobertura de sobra. Una vez dentro de la mansión, gira a la izquierda inmediatamente y lanza una granada al agujero. Después sube al piso superior y elimina a los Locust. Vuelve a bajar, y presta atención a la puerta bloqueada de la izquierda, pues un Locust la abrirá. Mátalo, y entra por ahí, siguiendo los pasillos y matando a todo bicho viviente hasta llegar a una válvula roja junto a una reja. Baja y avanza por la bodega en línea recta hasta llegar a una zona inundada.

#### 4.6 – Atrincherado

Patea la última estantería a la izquierda, en la pared del fondo de la zona inundada, para descubrir un pasaje secreto. Mientras Jack abre la siguiente puerta, mantén a ralla a los Locust. Después, entra en la habitación secreta. Cuando salgas, desanda el camino de vuelta a la casa, y reúnete con Baird y Cole en la planta superior. Ahora deberás resistir. La mejor opción es quedarte en la planta superior, e ir eliminando a todo bicho que entre en la casa. El asunto más delicado es el Boomer, pero si te sitúas en algún lugar desde el que puedas ver bien la escalera y quién sube, no tendrás problemas. Cuando acabes con todos los enemigos, deberás dirigirte a la parte posterior de la casa. Para ello baja, y entra por una puerta que se ha abierto bajo las escaleras. Sigue hasta llegar a una puerta bloqueada. Sube las escaleras y verás el patio interior de la mansión. Elimina a los Locust y, desde la distancia, dispara a los dos tablones que bloquean la puerta que has visto antes. Baja y sal al patio, y de ahí al exterior de la casa. Pronto te darán medio minuto para alcanzar el vehículo, antes de que una mole os mate a todos. Así que pasa de los enemigos y corre todo lo que puedas para salvar la vida.

## ACTO V
### DESESPERACIÓN

#### 5.1 – Entrega Especial

Esta es una sección más de tiroteo sin mucha complicación. Hay que prestar especial atención a los francotiradores, siempre en puestos elevados. En total hay tres agujeros de emergencia. Una vez limpiada la zona, hay que cruzar al otro lado de las vías de tren.

#### 5.2 – Restos del Tren

Avanza por el tren eliminando a los Locust. No olvides asegurarte una buena cobertura, y recoger munición siempre que sea posible. No desperdicies las granadas, te harán falta al final. Llegarás a una puerta bloqueada. Mientras Jack la abre, deberás enfrentarte a una Berserker más. La forma más fácil de eliminarla es atraerla hacia un vagón que puedes soltar pulsando un interruptor. Sigue avanzando sin detenerte. En cierto punto Anya te informará de que hay cañones Troika en el techo del tren. Busca una escalera por la zona para acceder al techo, y usa los cañones para aniquilar a los Reavers. Cuando termines, vuelve a bajar, y sigue avanzando, pulsando cada interruptor (son de color verde) con el que te cruces.

#### 5.3 – Caballo Blanco

Éste tiene el honor de ser uno de los enfrentamientos más duros en la historia de los videojuegos. No hay un truco que funcione al 100% con el General RAAM, pero hay que tener en cuenta que la zona está plagada de Kryll, así que hay que mantenerse siempre en zonas iluminadas. El cañón Troika del fondo es una trampa, no está iluminado por lo que la muerte es segura. Lo mejor es cubrirse en la primera barrera, donde empieza el enfrentamiento. A RAAM le cubre una capa de Kryll, por lo que los ataques no le afectan salvo que sean explosivos (la ballesta, o granadas). Estos ataques hacen que pierda durante unos segundos su campo de fuerza, momento que debemos aprovechar para dispararle con el rifle de francotirador si lo tenemos. Mientras no se acerque, esa es la táctica a seguir. Si se acerca, lo mejor es usar el rifle automático disparando desde la cobertura, sin asomarse. En cuando vaya a pasar a tu lado de la cobertura, salta por encima de esta y vuelve a cubrirte, repitiendo el proceso las veces que haga falta, saltando de lado a lado cada vez que se vaya a poner a nuestra altura. Eventualmente morirá, y el juego habrá llegado a su fin.

_game over



***LOS CREATIVOS.*** De izq. a der.: Ignacio del Moral, Verónica Fernández, Xabi Puerta, Aitor Gabilondo y Joan Barbero.

# ZETA AUDIOVISUAL

## CREA UNA DIVISIÓN ESPECIALIZADA EN FICCIÓN PARA TV

GRUPO ZETA ACABA DE CREAR UNA NUEVA DIVISIÓN DE NEGOCIO DEDICADA AL DESARROLLO Y PRODUCCIÓN DE SERIES DE FICCIÓN PARA LA TELEVISIÓN QUE FUNCIONARÁ BAJO EL NOMBRE COMERCIAL DE FICCION TV. ESTA DIVISIÓN SE INTEGRA DENTRO DE LA ESTRUCTURA DE ZETA AUDIOVISUAL, LA EMPRESA DEL GRUPO ESPECIALIZADA EN LA PRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN DE CONTENIDOS AUDIOVISUALES PARA CINE Y TELEVISIÓN

Con la puesta en marcha de ficciON TV, Grupo Zeta ha decidido hacer una apuesta firme y ambiciosa por la creatividad, como eje central y prioritario de este nuevo proyecto. Por este motivo, ha fichado a un grupo integrado por cinco creativos y guionistas de gran experiencia y prestigio en el medio televisivo, altamente especializados en la creación, desarrollo, escritura y producción ejecutiva de teleseries. Al frente de ellos estará Xabi Puerta.

Estos cinco profesionales venían funcionando desde 2005 como equipo de creación, bajo el nombre de Gingo Biloba S.L., y tras el acuerdo alcanzado se integran en bloque en Zeta Audiovisual.

Sus componentes son los siguientes:

Xabi Puerta. Creativo, ejecutivo audiovisual y escritor especializado en drama. Ha desarrollado la parte fundamental de su carrera como responsable de contenidos. Fue Director General de Contenidos de BocaBoca, Director General de Pausoka S.A., Director de Desarrollo y Proyectos de esa misma productora y Director de la productora teatral Eolo Teatro. Responsable de la creación, desarrollo, escritura o producción ejecutiva de series y programas emitidos por Tele 5, Antena 3, TVE, La Sexta y cadenas integradas en la FORTA.

Ignacio del Moral. Renombrado escritor teatral y uno de los guionistas más respetados del panorama audiovisual español. Maestro y mentor de otros muchos creativos, ha sido uno de los responsables del florecimiento de la ficción televisiva española desde su labor como guionista de éxitos como Farmacia De Guardia, ¡Ay, Señor Señor!, Todos Los Hombres Sois Iguales, Querido Maestro o El comisario. Coautor de guiones cinematográficos como Planta 4ª o Los Lunes Al Sol.

Joan Barbero. Reputado y experimentado creativo catalán, ha sido guionista de series de éxito en TV3 (Nissaga de Poder, Pedralbes Centre) y en cadenas de cobertura nacional, como Todos Los Hombres Sois Iguales (Tele 5) o El comisario (Tele 5), entre otras, de las cuales fue coordinador de guiones. Escribió tres películas dirigidas por Ventura Pons: Que t'hi Jugues, Mari Pili?, Aquesta Nit o Mai y Rosita, Please!.

Verónica Fernández. Profesora de guión de televisión en la ECAM, Escuela de Cine y Audiovisuales de la Comunidad Madrileña. Es una guionista de cine y televisión muy reconocida y cotizada tras éxitos cinematográficos como El Bola y televisivos como Hospital Central, A las Once En Casa, Raquel Busca Su Sitio o Cuéntame. Anteriormente trabajó para productoras como Videomedia, BocaBoca, Star Line o Tesauro, entre otras.

Aitor Gabilondo. Este brillante guionista acumula ya una gran riqueza de experiencias profesionales tras su paso por productoras de primer nivel como Mediapro, Globomedia, BocaBoca, Ida y Vuelta, Gestmusic, DeA Planeta o Pausoka y por series como Periodistas, El Comisario, Maneras de Sobrevivir o Génesis. Fue guionista radiofónico en La Ventana (Cadena Ser) y editor para MediaCarlton TV de telefilmes producidos por TV3.

Zeta Audiovisual cuenta con otras dos divisiones: On Pictures, dedicada a la producción y distribución cinematográficas, y que en los dos últimos años ha distribuido con gran éxito películas como Hotel Rwanda, El Método, Match Point y Scoop; y ON TV, especializada en la producción de programas televisivos de entretenimiento, que en 2006 ha vendido programas a televisiones nacionales y autonómicas. En consecuencia, la nueva creación de ficciON TV y su especialización en el género dramático, tanto en su dimensión de gabinete de I+D+i como en su escala productiva, resulta totalmente complementaria con las divisiones audiovisuales existentes en el Grupo.

Con la incorporación de estos cinco nuevos creativos de reconocido prestigio en el sector y la puesta en marcha de ficciON TV, Grupo Zeta quiere hacer patente su decidida apuesta empresarial por el sector audiovisual en términos de creatividad, innovación y excelencia.

# La fiesta total

**UN CALENDARIO QUE CELEBRAR** | Con el patrocinio del videojuego *Need For Speed Carbono*, MAN presentó en el Palacio Gaviria, de Madrid, su CALENDARIO 2007, con las tres finalistas del concurso CHICA MAN 2006.



**Marcha, copas y gogós** fueron los ingredientes fundamentales de un cóctel que a muchos les duró hasta el amanecer. La noche del pasado 20 de noviembre, el Palacio Gaviria, en Madrid, fue un ir y venir de bellezas, curiosos, cámaras, bailes, caras conocidas y risas en la fiesta de presentación de nuestro calendario 2007. Una noche para repetir.



**Amigos.** La actriz Celia Blanco, nuestra consultora sexual, no paraba de firmar autógrafos; Antonio Resines hizo un hueco en su grabación de *Los Serrano*, y Verónica Romeo, en su gira.



**Un buen socio.** Rafael Martínez-Avial, director general de Electronic Arts España, explica las virtudes de *Need For Speed Carbono*. Marilyn le escucha.



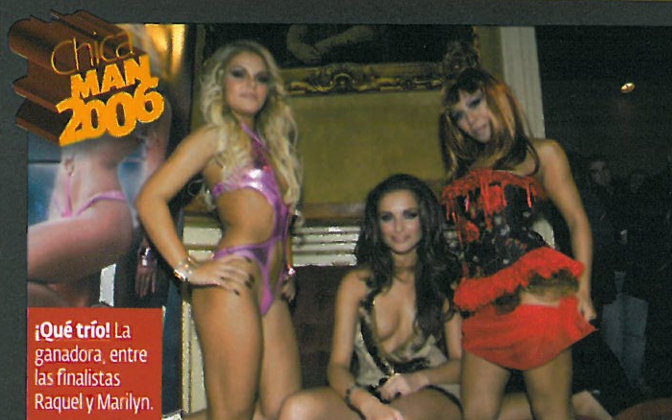


**El artista, la estrella y el director.** El fotógrafo Álvaro Villarrubia, creador de este calendario; Estefanía López, Chica MAN 2006, y Juan Carlos de Laiglesia, director de MAN.





**Buen rollo.** Es lo que hubo desde las ocho de la tarde hasta pasadas las cuatro de la mañana. Las tres chicas MAN no dejaron de firmar a sus fans.




**¡Qué trío!** La ganadora, entre las finalistas Raquel y Marilyn.



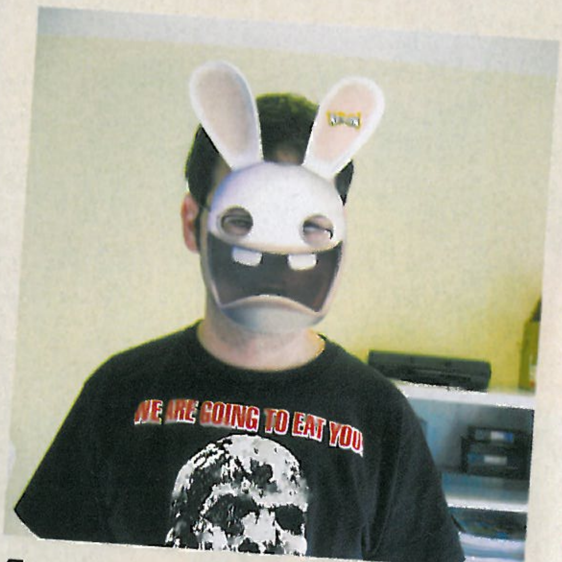




**Pasión.** La que levantó Estefanía, que puso buena cara hasta cuando no podía más. La fama es así.

*fotos* ANTONIO HEREDIA

17'9 gigas de disco duro mal-gastados avalan la ineptitud tecnoló-gica de Tones

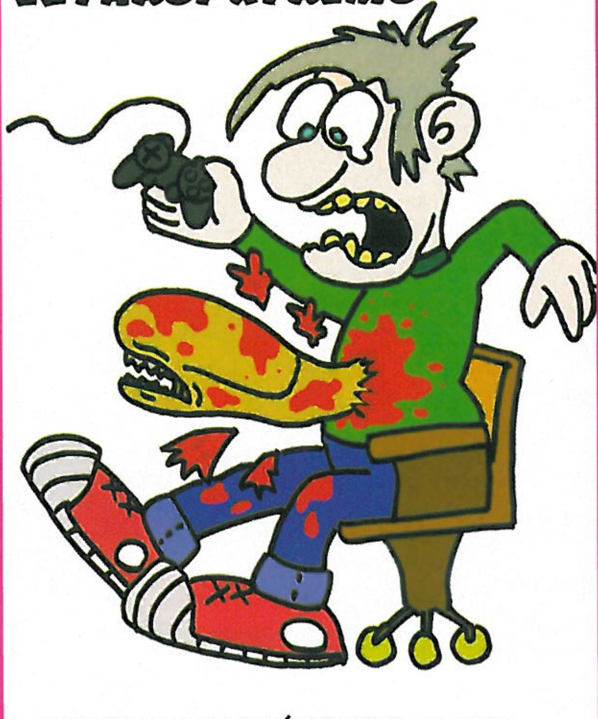



Tones, tus entrañables intentos por ocultarlo son vanos: Tu camiseta de las resacas te delata.



La paternidad saca a flote el lado más entrañable de Leolo... ¡hasta es fan de Pocoyo!

EL TAROT XTREMO



(Nº2) LA DIGESTIÓN EN EL CIERRE

Es lo que tienen los cierres: te comes cualquier tentenpié (kebab de ciervo, montadito de huevas de alacrán) y llegan las indigestiones y los parásitos.



Raúl Fuentes entrega a Nemesis una felicitación de cumpleaños que nadie volvió a mencionar.

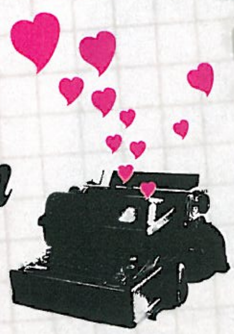
Buscar el podcast de Blade 94.6 del 2/12 para escuchar los balbuceos de Tones

Comprar acciones de Red Bull y Donuts, cuya revalorización trabajaremos en los cierres



**Sexy Crazy encantada con el reproductor mp4 más fino del mercado. Los demás, nos dedicamos a la caza (infructuosa) del canapé y la caña.**

# Diario de la Redacción



5 diciembre - Tones y Evil Princess encabezan el Top Envy tras la adquisición de sendas Wiis.

9 diciembre - El nombre de Supernena (identidad alternativa de Evil Princess) salta a los periódicos digitales como estandarte de una industria "de y para psicópatas". La de los videojuegos, por si alguien no lo ha pillado.

12 diciembre - Querido Diario: Acudimos a la fiesta de Sega. Evil Princess bate el record de alusiones a su malignidad en una sola noche y Chiarafan encandila a propios y extraños con su cinturón D&G.

13 diciembre - Querido Diario: Hoy es un gran día para los miembros de Xtreme. Sexy Crazy se lleva un reproductor mp4 en el cóctel de la empresa, Stan By se lleva un enorme plasma de la fiesta de EA... y Tones se lleva un susto de los baños de la Sala Liberata.

14 diciembre - Diana Radetsky nos trae una tarta de chocolate que derrite hasta Chiarafan, el estoico de las calorías.

18 diciembre - Querido Diario: The Elf y Nemesis utilizan sus recientes cumpleaños como excusa para atraer a las chicas de Cuore con sidra y saladitos (así se ligaba en sus tiempos...)

19 diciembre - Llega la cesta de Atari para tratar de desbancar a los Kubrick de Vice City de Take2 como el mejor regalo de la temporada.

20 diciembre - La redacción en pleno comparte comida con Take2, en una velada amenizada por las teorías de Tones sobre los zombies italianos.

Volver al Geographic a buscar los calzoncillos

Se busca redactor que no se comporte como anciana

Encargar camisetas con el logo de Xtreme

Localizar a Enrique de Diego y dejarle un regalo

# Xtreme SUPERJUERGAS

El equipo de Superjuegos Xtreme participó de manera muy honrosa en el Torneo Puño de Hierro 2006. Aunque los resultados, en realidad, no sean para «rascarse» las vestiduras, fuimos los primeros de las revistas escritas y los cuartos de la general por equipos. Mario Amor se quedó a una sola victoria de entrar en las semifinales individuales.



Mario, el muchachazo de la izquierda, fue el mejor de nuestro equipo. No pasó a la semifinal por los pelos.



Aspecto general del equipo Xtreme. Aunque no pueda verse, Doc es el que está delante.



Los ganadores por equipos fueron Meristation. Hay gente con menos vida social que nosotros, jeje.



Aunque parezca la «Sala del Crimen del Peluquero Loco» del Museo de Cera, son sólo tres participantes del Torneo.



El ganador individual, de Vandal Online, se llevó una tele de plasma. Nosotros también... pero esta vez nos tocó robarla.



The Elf y Melongasoil rien al leer la larga lista de sustancias encontradas en la orina del equipo Xtreme.

## TOPS

### Xtreme

01 **GEARS OF WAR** (MICROSOFT) XBOX 360
02 **ZELDA TWILIGHT PRINCESS** (NINTENDO) WII
03 **LOST PLANET** (CAPCOM/ELECTRONIC ARTS) XBOX 360
04 **GUITAR HERO II** (ACTIVISION) PS2
05 **CANIS CANEM EDIT** (ROCKSTAR) PS2
06 **DEAD RISING** (CAPCOM/ELECTRONIC ARTS) XBOX 360
07 **METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS** (KONAMI) PSP
08 **KINGDOM HEARTS II** (SQUARE ENIX/PROEIN) PS2
09 **LUMINES II** (BUENAVISTA GAMES/ATARI) PSP
10 **VIVA PIÑATA** (MICROSOFT) XBOX 360

### GAME

**NINTENDO DS**

01 POKEMON MUNDO MISTERIOSO: EQ. RESCATE AZUL.
02 BRAIN TRAINING
03 ANIMAL CROSSING: WILD WORLD
04 NEW SUPER MARIO BROS.
05 ENGLISH TRAINING

**PLAYSTATION 2**

01 PRO EVOLUTION SOCCER 6
02 NEED FOR SPEED CARBONO
03 FIFA 07
04 DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 2
05 EYETOY: PLAY SPORTS + CÁMARA

**PSP**

01 PRO EVOLUTION SOCCER 6
02 GRAND THEFT AUTO: VICE CITY STORIES
03 NEED FOR SPEED CARBONO
04 MEDAL OF HONOR HEROES
05 TEKKEN: DARK RESURRECTION

**XBOX 360**

01 GEARS OF WAR
02 RAINBOW SIX VEGAS
03 CALL OF DUTY 3
04 PRO EVOLUTION SOCCER 6
05 NEED FOR SPEED CARBONO

### ¡LOS GANADORES!

**CONCURSO SUPER DRAGON BALL Z**

RAFAEL FERNÁNDEZ AVELLÁN (MURCIA)
IVÁN MORAL LÓPEZ (MADRID)
ANDRÉS SÁNCHEZ RÓDENAS (ALICANTE)
DAVID DEL BAÑO CARRASCO (BARCELONA)
JOSÉ FCO. TERRONES GARCÍA (BARCELONA)
JOSÉ M. GARCÍA SILGADO (CÁDIZ)
JOSÉ M. AMADOR SALES (MÁLAGA)
RUBÉN CARVAJAL VILLAR (BARCELONA)
CARMEN CÁNOVAS RAGA (VALENCIA)
ALBERTO PEÑA ALÉS (JAÉN)
SERGIO MARTÍNEZ GÓMEZ (BARCELONA)
ALEJANDRO MANZANO NORIEGA (SEVILLA)
ROBERTO RIVERA (VALENCIA)
Mª CARMEN FARRÉ MARTÍ (BARCELONA)
JOSÉ MARTÍNEZ GIRÓN (VALENCIA)
JAVIER ZORITA SALAZAR (GUIPÚZCOA)
JOSÉ A. MORENO PATROCINIO (MURCIA)
ALEJANDRO TINAJERO MONTOYA (CIUDAD REAL)
GABRIEL RAMÓN GARÍ (ISLAS BALEARES)
PEDRO GARCÍA SÁNCHEZ (MADRID)

**CONCURSO TEKKEN**
**EL TORNEO REY DEL PUÑO DEL HIERRO**
**PARTICIPANTES EN EL TORNEO:**

BORJA MONTAÑO (ALICANTE)
Mª VICTORIA LÓPEZ VICO (ALICANTE)
JULIO A. FERNÁNDEZ VIVAS (MADRID)
MARIO AMOR LATORRE (MADRID)
LUIS ÁNGEL (MADRID)
ANDRÉS NAULÍN MUÑOZ (MADRID)

**GANADORES DE 1 JUEGO DE PSP:**

ALEX MORAÑO MUR (BARCELONA)
RAUL ROMERO BATALLA (MADRID)
UILSON SANTOS FERREIRA (LANZAROTE)
JOAQUÍN MATEOS JIMÉNEZ (MADRID)
JACOBO GARCÍA BLANCO (MÁLAGA)
MARÍA TORRES MARTÍN (BARCELONA)
JUAN JOSÉ PÉREZ GONZÁLEZ (MADRID)
ROBERTO DÍAZ AGUADO (VALENCIA)
LÁZARO SANZ MARTÍN (SEVILLA)
GERARDO GRACIA GUTIÉRREZ (MADRID)

# LA ÚNICA REVISTA CON DEMOS JUGABLES




## 11 DEMOS JUGABLES

01. OKAMI 02. ARTHUR Y LOS MINIMOYS 03. PES 6 04. FIFA 07
05. NEED FOR SPEED CARBONO 06. LEGO STAR WARS II 07. FORMULA 1 06
08. DRAGON QUEST: E.P.D.R.M. 09. SINGSTAR ROCKS!
10. TOMB RAIDER LEGEND 11. DRIVER: P.L.




GRUPO ZETA


eragon
Culmina la leyenda de los Jinetes de Dragones
Destruye a tus enemigos en un intenso sistema de combate, con forcejeos, combos y ataques de magia devastadores.
Lucha como Eragon junto a tu poderosa dragona Saphira o montado sobre ella.
Combina fuerzas con Brom o Murtagh en cualquier momento del juego a través del modo cooperativo para 2 jugadores.
Estreno en cines
15 diciembre 2006
eragongame.com
¡Descárgatelo en tu Movistar!
envía ERAGON al 404
o entra en emoción>videojuegos
PlayStation 2
PC DVD ROM
GAME BOY ADVANCE
NINTENDO DS
12+
16+
www.pegi.info
Precio de la descarga: 4 euros. Coste de navegación emocion: 0.50euros por conexión de 10 minutos. Imp. ind. no inlcuidos. Envio y recepcional 404 gratuitos. Eragon™ & ©2006 Twentieth Century Fox Film Corporation. Todos los derechos reservados. Twentieth Century Fox, Eragon y sus logos asociados son marca y/o marcas registradas de Twentieth Century Fox Film Corporation. Fox Mobile Entertainment es una marca registrada de Twentieth Century Fox Film Corporation.